
SPECIAL: SUPER MARIO WORLD 2
OKTOBER
95
CLUB
Nintendo®
Artikel-Nr.: 5009505
Jahrgang 7
Ausgabe 5
Oktober 1995
Zoom In
Secret of Evermore:
Der neue Rollenspiel-
spaß
Zoom In
Asterix & Obelix:
Neues von den beiden
Galliern
TETRIS 2
First Look
Tetris 2:
Das Klötzchenwunder
für NES und Game Boy
Original
Nintendo
Qualitäts-
Siegel
AB JETZT KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS!

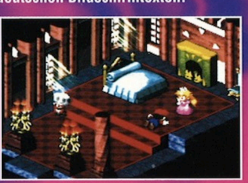
CLUB EDITORIAL

Liebe Leser,
wie Ihr sicher schon bemerkt habt, sind wir seit einigen Ausgaben dabei, das Outfit des Club Nintendo Magazines zu verändern – diesmal haben wir uns dem Cover gewidmet. Gefällt es Euch? Natürlich ist unser neues Cover nicht annähernd so cool, wie die unzähligen Zeichnungen, die uns zum „Mr. Cool Malwettbewerb" erreicht haben. Wir haben uns kurzfristig dazu entschlossen, den kunstvollen Kirby-Portraits eine ganze Seite zu „opfern". Und sonst? In den letzten drei Wochen haben wir uns neben dem Magazin 18 Stunden täglich mit dem Eindeutschen von „Secret Of Evermore" beschäftigt. Einen achtseitigen Bericht findet Ihr auf Seite 20. Leider hatten wir viel zu wenig Zeit, „Donkey Kong Country 2" zu spielen, was sehr schade ist, da das Spiel noch besser ist, als der jetzt schon legendäre Vorgänger. Überzeugt Euch selbst... Viel Spaß beim Lesen! Euer

Claude Moyse

Hot News

Erstmalig haben sich die Softwaregenies von Nintendo und die Rollenspielspezialisten von Square zusammengetan, um gemeinsam an einem Spiel zu arbeiten. Wie bei einer solchen Konstellation nicht anders zu erwarten war, handelt es sich bei dem Titel um ein Rollenspiel mit Super Mario in der Hauptrolle. „Super Mario RPG" ist der Arbeitstitel, doch bereits Anfang 1996 soll das Spiel in Japan erhältlich sein – etwas später hoffentlich auch in Deutschland mit deutschen Bildschirmtexten.





Super Mario World 2 – Yoshi's Island * Der Achtseiter zum Reinschnuppern

Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest * Ein ausführlicher Preview!

Asteroids/Missile Command * Das erste Spiel aus der Game Boy Arcade Classics-Serie.

Secret Of Evermore * Endlich wieder ein Rollenspiel aus dem Hause Square!

Tetris 2 * Kann es eine Steigerung zu Tetris geben? Und ob!

Interview mit Square * Facts und Wissenswertes von den Rollenspielprofis.

Kirby's Dream Land 2 * Noch mehr Tips und Tricks zum Knödelspiel auf dem Game Boy.

INHALT



FIRST LOOK

ZOOM IN

RUBRIKEN

5/95

Info Line: 01 30/58 06 (11 – 19 Uhr) · Redaktions-Fax: 0 60 26/9 50-3 10

CLUB NINTENDO

Nintendo Center · Postfach 15 01 · 63760 Großostheim

Neues vom Ultra 64

Nintendos 64-Bit Videospielkonsole wird vom 24. – 26. November 1996 auf der japanischen Unterhaltungselektronik-Messe Shoshinkai erstmalig in Aktion zu bewundern sein. Auf der Messe, die in Tokyo stattfindet, werden auf ca. 100 Ultra 64-Konsolen die ersten Spiele vorgestellt, die hauptsächlich von Nintendo selbst stammen (Titel werden noch nicht verraten). Doch auch die Lizenzhersteller versuchen, ihre Spiele bis zur Shoshinkai fertigzustellen. Freuen können wir uns bereits jetzt schon auf „Monster Dunk" (Mindscape), „Star Wars – Shadows Of The Empire" (Lucasarts), „Turok" (Acclaim), „Robotech" (Gametek), „Final Fantasy" (Square), „Red Baron" (Sierra), „Waterworld" (Ocean), „Top Gun – The New Adventure" (Spectrum Holobyte), „Ultra Doom" & „Cruis'n USA" (Williams), „Killer Instinct 2" & „Golden Eye" (Rare) und viele andere Spiele, die voraussichtlich auf der Shoshinkai vorgestellt werden.



Fliegender Wechsel

Gleich zwei Redakteure haben das Club Magazin vor kurzem verlassen. Susanne Pohlmann, die bereits seit der ersten Stunde dabei war, und Andreas Kämmerer, der seit Juli 1992 zur Redaktion gehörte. Trotzdem gibt es keinen Grund, sich um die Zukunft des Magazins Sorgen zu machen, denn für Nachschub wurde bereits gesorgt. In dieser Ausgabe begrüßen wir Thomas Görg als neuen Redakteur im Team und das nächste Mal dann jemand anders, den wir allerdings noch nicht kennen.

Neues für Leseratten

Die beiden Spielehighlights des Jahres heißen „Super Mario World 2 – Yoshi's Island" und „Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest". Wer diese Spiele nicht nur spielerisch verarbeiten möchte, sondern auch literarisch, sollte sich in den nächsten Wochen überall dort umschauen, wo es Nintendo gibt. Die Club Nintendo Redaktion arbeitet nämlich derzeit an den Spieleberatern zu diesen Meisterwerken. Beide Bücher sind 116 Seiten dick, kosten DM 24,80 (unverbindliche Preisempfehlung) und beinhalten tonnenweise Tips, Tricks, Lösungsvorschläge und genaue Levelkarten. Der „Offizielle Super Mario World 2 – Yoshi's Island Spieleberater" wird ab Oktober erhältlich sein und der „Offizielle Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest Spieleberater" ab November.

T-Shirts für den Winter

Falls Ihr am einzigartigen „Super Mario Art"-T-Shirt interessiert seid (nur für Club Nintendo Mitglieder erhältlich zum Preis von DM 19,95 + DM 3,– Nachnahmegebühr), dann müßt Ihr folgendes tun: Schreibt uns eine Postkarte! Gebt Euren Namen, Eure Adresse und Eure Mitgliedsnummer an. Außerdem schreibt Ihr uns, wieviele T-Shirts von welcher Größe (Medium, Large oder X-Large) Ihr bestellen wollt. Das ganze unterschreibt Ihr (oder Eure Eltern, wenn Ihr unter 18 Jahre alt seid) und schickt es an folgende Adresse:

Club Nintendo
„Super Mario Art"
Postfach 1501
63760 Großostheim

Von Marionetten und Enten

Weihnachtszeit ist Disneyzeit! Neben dem diesjährigen, obligatorischen Weihnachts-Kinofilm „Pocahontas" werden jedoch auch die älteren Comichelden aus der Disney-Werkstatt wieder von sich Reden machen. „Donald Duck in Maui Mallard" ist ein Action-Spektakel im Stil von „Earthworm Jim" und „Pitfall" für das Super Nintendo Entertainment System. Die Holzpuppe „Pinocchio" wird in einem farbenfrohen Jump'n Run für das Super Nintendo und den (Super) Game Boy versuchen, ein richtiger Junge aus Fleisch und Blut zu werden. Beide Spiele werden von Nintendo vertrieben und erscheinen voraussichtlich Ende des Jahres.





Die verrückteste Ente der Welt auf dem Super Nintendo.



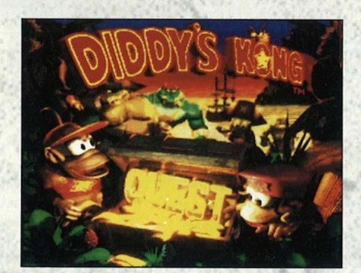
Begleitet den naiven Holzkopf Pinocchio auf seiner Suche nach dem Geheimnis des Lebens.

Oh, Du Fröhliche!

In der nächsten Ausgabe des Club Nintendo Magazines (6/95) haben wir bereits eine ganze Seite für Weihnachtszeichnungen von Euch reserviert. Dummerweise ist uns erst jetzt aufgefallen, daß wir noch gar keine Weihnachtszeichnungen von Euch haben. Ihr wißt, was das bedeutet?! Sofort die Buntstifte in die Hand nehmen und alles zeichnen, was Euch zum Thema „Weihnachten & Nintendo" einfällt. Die Zeichnungen sendet Ihr an die bekannte Redaktionsadresse.
Vielen Dank!

Namensänderung

In der letzten Ausgabe zeigten wir Euch an dieser Stelle ein Foto vom „Donkey Kong Country 2"-Titelbildschirm mit dem Untertitel „Diddy Kong's Quest". Wie Ihr sehen könnt, hat sich dieser Untertitel geändert und der endgültige Name lautet nun „Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest". Grund dafür ist ein Wortspiel, denn "Diddy's Kong Quest" spricht sich wie Diddy's Conquest (Diddys Eroberung).



Club Nintendo Shop

Ihr habt Euch bereits ein „Super Mario Art"-T-Shirt zugelegt und wißt nicht, an welchen Tagen Ihr es tragen sollt? Kein Problem! Der neue „World of Nintendo Kalender 1996" bietet Euch die einmalige Möglichkeit, Eure Kleidungswahl für das nächste Jahr im voraus zu planen. Und nicht nur die Kleidungswahl! Auf dem Kalenderteil lassen sich auch Schulferien und andere wichtige Termine markieren. Außerdem ist jeder Monat mit einer Nintendo-Zeichnung illustriert, so daß Euch Nintendo das ganze nächste Jahr über begleitet. Den Kalender könnt Ihr ab sofort für DM 5,– (in Briefmarken) bei Nintendo bestellen. Schickt uns einfach einen Brief mit Eurer Bestellung, legt dem Umschlag DM 5,– in Briefmarken bei und schickt Eure Bestellung an:

Club Nintendo
„W.o.N. Kalender 1996"
Postfach 1501
63760 Großostheim





Zu leichte Rollenspiele?

Hi, Club Nintendo!
Beginnen will ich mit ein paar Kritiken zum Spiel ILLUSION OF TIME. Als ich mir das Spiel gekauft hatte, dachte ich mir, daß ich nun ein oder gar zwei Wochen zu tüfteln hätte. Es kam aber ganz anders, ich beendete das Adventure schon nach einem Tag. (Deine Nase wächst! Die Red.) Ich finde wirklich, daß man den Schwierigkeitsgrad etwas hätte anheben können. Zu loben ist die sehr gute Grafik sowie der tolle Spielablauf mit den vielen fantastischen Szenarien, die man, wie bereits oben erläutert, sehr schnell geschafft hat. Im Gegensatz hierzu steht SECRET OF MANA, da ich für dieses Spiel ca. eine Woche gebraucht habe, um es erfolgreich zu beenden. Nun will ich Euch fragen, ob es vielleicht bald eine schwierigere Fortsetzung von ILLUSION OF TIME oder den zweiten Teil von SECRET OF MANA geben wird.
Nun noch einige Kritik und Vorschläge zum Magazin. Es wäre schön, wenn im Clubheft eine ganze Seite für Leserzeichnungen und eine andere Seite für Leserbriefe verwendet werden könnte. Der Platz für diese beiden Rubriken wird nämlich immer kleiner, da sie von der JOKE BOX, von QUESTION MARK oder vom FOTO DES MONATS verdrängt werden.
Oliver Eisenschink, Landau/Isar

Vielen Dank für Deine recht konstruktive Kritik, Oliver. Zum Thema Schwierigkeitsgrad sei gesagt, daß es sicherlich auch Spieler gibt, für die Rollenspiele und Action-Adventures noch Neuland sind. Für diese Einsteiger ins Genre muß es Spiele geben, die nicht zu schwer sind.
Wir werden uns bemühen, in Zukunft im Magazin darauf hinzuweisen, ob das Spiel für Anfänger, Fortgeschrittene oder Experten bestimmt ist.
Abgesehen davon ist es bei Rollenspielen und Adventures nicht immer der Schwierigkeitsgrad, der über die Klasse des Spiels entscheidet. Vor allem versuchen Spiele dieser Art, ähnlich wie Spielfilme, eine Geschichte zu erzählen und eine bestimmte Atmosphäre zu erzeugen. Ein Spiel dieser Art soll einfach in eine andere Welt entführen.
Wenn Du wirklich Herausforderungen suchst, solltest Du Dich an Spielen wie „Actraiser 2" oder „Equinox" versuchen.
Über den Vorschlag mit der Bildergalerie auf einer Seite werden wir nachdenken. In dieser Ausgabe findest Du bereits eine Seite mit Leserbildern vom Mr. Cool Malwettbewerb.

FOTO DES MONATS

Die Grimasse des Monats kommt diesmal aus Laupheim und stammt von Simon Brand. Der treue Nintendo Fan und Teilnehmer des Mr. Cool Malwettbewerbs schaute diesmal so dämlich wie kein zweiter aus der Wäsche. Herzlichen Glückwunsch!
Laßt nicht locker Leute, schickt uns auch weiterhin Eure Fotos. Wir sind schon jetzt auf die nächsten gespannt. Je abgefahrener, desto besser.

Lob & Kritik

Hallo Club Nintendo Team!
Zu allererst will ich Euch loben, denn Ihr leistet erstklassige Arbeit. Wie habt Ihr es bloß geschafft, als erstes Game-Magazin Fotos vom ULTRA 64 zu kriegen? Wenn das Gerät nur halb soviel leistet wie es aussieht, hängt es die Konkurrenz im Schlaf ab. Außer diesem Lob habe ich jedoch auch noch Kritik, Vorschläge und Fragen an Euch. Zunächst einmal finde ich die neue Idee, das Heft nach Aktualität und nicht nach System zu ordnen, bescheiden. Außerdem ist mir aufgefallen, daß in der letzten Ausgabe nur noch drei Leserbriefe abgedruckt waren. Gut fände ich es, wenn Ihr in jedem Heft eine kleine Vorschau auf das nächste Heft bringen würdet. Bringt doch auch mal Berichte von Software-Firmen wie Square, Enix oder Infogrames. Habt Ihr schon Informationen, welches Rollenspiel als nächstes von Square erscheinen wird? Der Bericht im GAME TALK über ILLUSION OF TIME war übrigens super.
Kevin Haas, Frankfurt am Main

Vielen Dank für Deinen Brief und die vielen Anregungen. Zunächst jedoch zu Deinen Fragen. Die Idee, eine Vorschau ins Heft zu bringen ist sicherlich gut, nur leider wissen wir meist noch nicht genau, was definitiv in der nächsten Ausgabe an neuen Spielen dabei sein wird. Die Entscheidungen, welche Spiele wir im Magazin featuren, fallen meist sehr spontan, denn wir versuchen natürlich, so aktuell wie möglich zu sein.
Das nächste in Deutschland erhältliche Spiel von Square wird SECRET OF EVERMORE sein. Danach wird, wie Du sicherlich den Hot News entnommen hast, ein Mario-Rollenspiel folgen, auf das man schon sehr gespannt sein darf.

Joke Box

Auf dem Friedhof – zwei Skelette steigen auf ihre Motorräder. Plötzlich kehrt das eine um und geht zurück zum Grab. Als es wiederkommt, schleppt es seinen Grabstein mit sich. „Bist Du verrückt, was willst Du denn mit Deinem Grabstein?", fragt der Freund. „Bin ich blöd, ich fahr doch nicht ohne Papiere!"
Matthias Wilhelm, Geisenheim

„So ein verdammt schlechtes Zeugnis!", tobt der Vater. „Dafür müßte es eigentlich Prügel geben!" Der Sohn ist begeistert: „Ja, das ist eine prima Idee! Ich weiß, wo der Lehrer wohnt!"
Julian Kroll, Hamburg

Heiner der Reimer!

Wenn's draußen regnet, stürmt und schneit,
das Club Nintendo liegt bereit.
Doch kann man auch an schönen Tagen,
'nen Blick in diese Zeitschrift wagen.

Man blättert auf und man erschreckt,
was alles in der Zeitschrift steckt.
Der Inhalt zeigt Euch klipp und klar,
das Club Nintendo, die ist wunderbar.

Die Mailbox, Leute, ist echt stark,
mit Gallery und Question Mark.
Mit Game Talk, Hotline und Report,
keine Nachrichten mit Wetter und Sport.
Mit Trick Zone, Preview, Rätsel, Poster,
und News, ganz frisch wie aus 'nem Toaster.
Und auf den System Charts ganz munter,
geh'n Top-Spiele rauf und runter.
Mit Comics fast zum kring'lig lachen,
und Game-Infos, die Eindruck machen.

Kurz und gut das Heft ist klasse,
ich kann's immer noch nicht fasse.
Da steckt wirklich alles drin,
weshalb ich so glücklich bin.
Also kauft Euch dieses Blatt,
denn schlecht informiert ist, wer's nicht hat!
Benjamin Lutz, Darmstadt-Wixhausen

Kein Club Center

Hallo Club Nintendo!
Wieder einmal schreibe ich ein paar Zeilen an Euch. Mein Name ist Nicole Thielemann und ich bin 15 Jahre alt. Gerade hab ich mir das neue Clubheft geholt. Leider bekomme ich es meist sehr spät, da Gatersleben leider nun mal ein kleines Dorf ist, wo es kein Club Center gibt. Deshalb muß ich dann meistens in die nächste Stadt fahren (Aschersleben) und meistens, wenn ich dann den Coupon mithabe, haben sie die neue Ausgabe nicht. Habe ich dann den Coupon einmal vergessen, dann haben sie's natürlich. Der eigentliche Grund aber, warum ich die neue Ausgabe so spät bekam, ist, daß ich vor kurzem in Wales Urlaub gemacht habe und dadurch nicht nach Aschersleben fahren konnte. Noch dazu neigen sich meine Coupons langsam dem Ende zu und da wollte ich mal fragen, ob Ihr mir nicht mal neue schicken könnt.
Nicole Thielemann, Gatersleben

Tja Nicole, Du wirst nicht die einzige sein, der es so ergangen ist. Für Leute, die kein Club Center in der Nähe hatten, war es immer schwer, das Club Magazin zu bekommen. Doch das hat nun ein Ende. Zum einen haben wir die Coupons abgeschafft, das heißt, Ihr bekommt das Heft nun kostenlos bei Eurem Nintendo Center, zum anderen habt Ihr nun auch die Möglichkeit, das Heft zu abonnieren.

Briefe an:
Club Nintendo – Leserbriefe –
Postfach 1501
63760 Großostheim

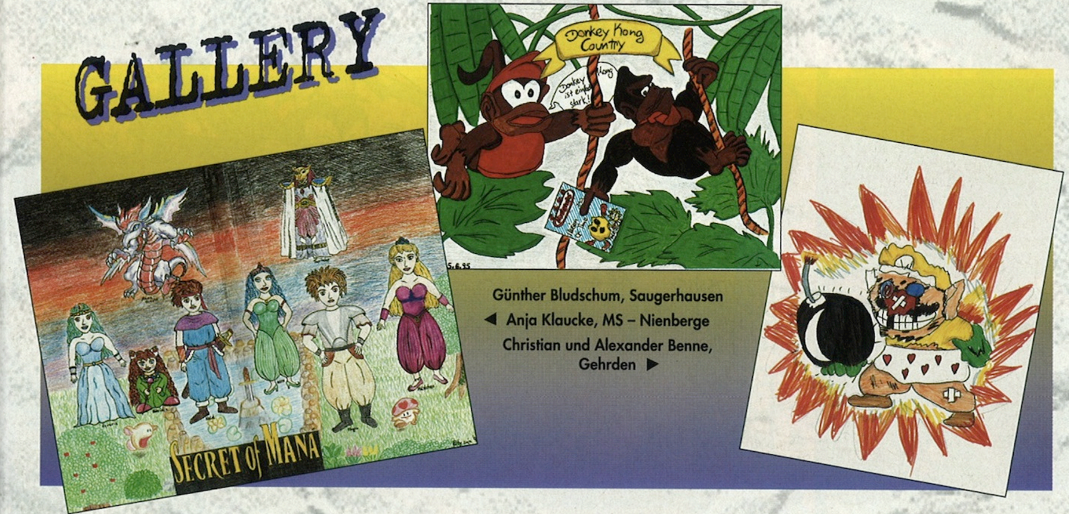
Question ? Mark

Woher bekomme ich alte CLUB NINTENDO HEFTE? Ich sammle die Hefte, nur leider fehlen mir noch einige alte Ausgaben. **Martin Schulz, Landsberied**
Ganz einfach! Schreib uns, welche Hefte Dir noch in Deiner Sammlung fehlen und lege dem Umschlag das Porto in Briefmarken bei. Für bis zu drei Hefte kostet das Porto DM 3,–. Du kannst bis zu sechs Hefte bei uns nachbestellen.

Welche Musik hören die Redakteure am liebsten? **Krissi(?) Schütz, Allingen**
Claude schwört auf harte Ravebeats und heiße Mädels. Marcus mag es lieber düster und gruftig und betet deshalb Samhain, Dead Moon und Christian Death an. John zeigt sich vielseitig und hört alles außer Country, Jazz und Take That. Thomas hört Queen, sonst nichts. Annette mag die süßen Jungs von Take That und East 17 und schreibt fast täglich Briefe an ihre Lieblinge.

Ihr habt geschrieben, daß es einen CLUB NINTENDO SHOP geben wird. Was wird er anbieten? **N. Nebelung, Bernburg**
Zunächst gibt es erst zwei Dinge im Shop. Ihr könnt die „Donkey Kong Country Soundtrack CD" in Verbindung mit dem Abo erwerben und das coole „Super Mario Art"-T-Shirt. In Kürze kommen noch der „World of Nintendo Kalender 1996" sowie viele weitere Dinge dazu.

GALLERY

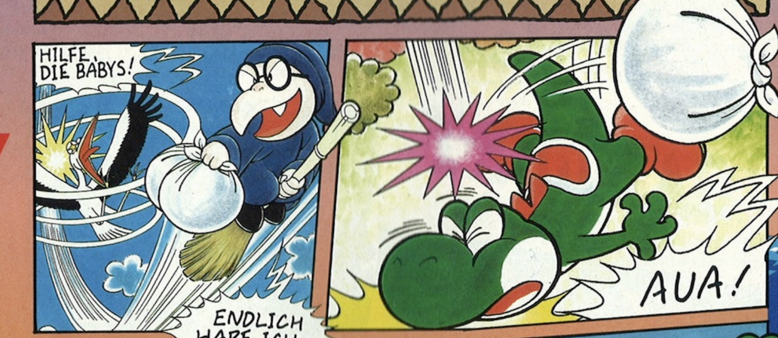


Günther Bludschum, Saugerhausen
◄ Anja Klaucke, MS – Nienberge
Christian und Alexander Benne, Gehrden ►



Er ist kräftig, hat keine Haare, trägt Springerstiefel und ist in Grün gekleidet. Auf wen könnte diese Beschreibung zutreffen? Richtig, auf Yoshi! Die abgedrehte Punk-Kröte ist wieder da und tritt allen Koopas gehörig in den Hintern, denn Luigi, Marios Bruder, wurde von dem psychopatischen Kamek gebabynapped und muß nun befreit werden! Hey-ho, let's go! (mm/tg)

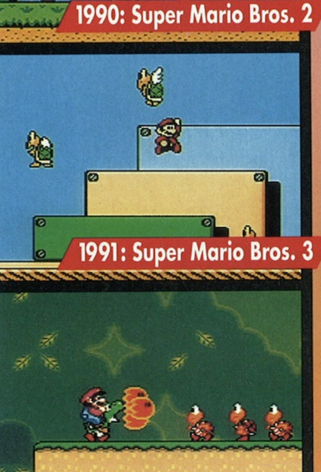
1989: Super Mario Bros.



ENDLICH HABE ICH SIE!

DIE YOSHIS BESCHLIESSEN, MARIO ZU HELFEN

LOS GEHT'S, MARIO!



WILLKOMMEN AUF DER INSEL

WO IST LUIGI?

Die Geschichte von YOSHI'S ISLAND spielt vor langer Zeit, als Mario und Luigi gerade geboren worden waren und sie von einem Storch zu ihren Eltern gebracht werden sollten. Den beiden war eine große Zukunft prophezeit. Das wußte jedoch auch Kamek, ein böser Magikoopa, der sofort aufbrach, die beiden Babys zu entführen. Es gelang ihm jedoch lediglich, Luigi zu entführen.

Solange Mario auf Yoshi reitet, ist er sicher. Wird Yoshi getroffen, schwebt Mario in einer Blase davon. Nun muß Yoshi innerhalb einer bestimmten Zeit versuchen, das Baby zurückzuholen. Anderenfalls verliert er ein Leben.

VERSTECKTE WELTEN

YOSHI'S ISLAND birgt viele Geheimnisse und auch einige versteckte Level, die sich Euch erst offenbaren, wenn Ihr in jedem bereits durchspielten Level alle Rätsel löst und so den Abschnitt mit 100 Punkten beendet. Dann nämlich öffnet sich Euch das Tor in ein Geheimlevel.

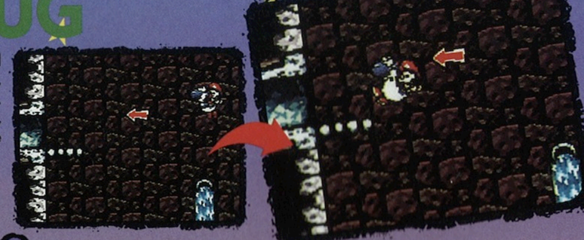
EIN PARADIES

Hier seht Ihr Yoshis Insel. Das Eiland besteht aus sechs verschiedenen Bereichen, die wiederum in einzelne Level unterteilt sind. Jeder dieser sechs Bereiche ist verschieden, aber alle haben eins gemeinsam, die Insel ist ein Paradies, in dem Yoshi mit seinen Freunden bisher in Ruhe und Frieden gelebt hat. Doch das soll sich nun ändern, denn seit Mario ebenfalls auf der Insel ist, geht es rund! Nicht nur die Zauberlehrlinge von Kamek sind hinter den beiden her, auch viele andere Gefahren lauern auf die grüne Kröte. Jede Menge Gegner, Fallen, unwegsames Gelände, Dunkelheit und … ja, vielleicht hat auch Bowser hier seine Hände im Spiel. Laßt Euch überraschen.

YOSHIS AKTIONEN

FLATTERFLUG

Um den Bruder von Mario zu finden, gibt sich Yoshi besonders viel Mühe. Deshalb präsentiert er uns diesmal einige Eigenschaften, die er uns bisher vorenthielt. So zum Beispiel den Flatterflug. Springt Yoshi in die Luft und strampelt dann gehörig mit den Beinen, so kann er ein kleines Stückchen fliegen. Praktisch, um zu weite Abgründe zu überspringen.



EIEIEI



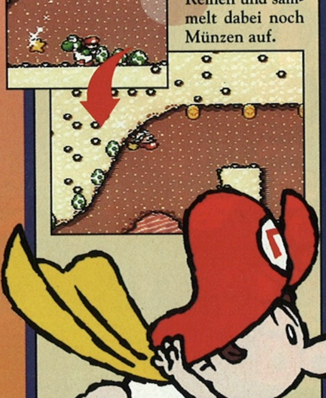
Ebenfalls neu ist Yoshis Fähigkeit, Eier nach Gegnern zu werfen. Dies funktioniert jedoch nur, wenn er zuvor mindestens ein Ei gelegt hat. Um ein Ei zu legen, muß Yoshi mit seiner Zunge einen Gegner schnappen und diesen herunterschlucken. Schon erscheint ein Ei, mit dem er nun Gegner bewerfen kann.

Feuer frei!

Damit Ihr die Gegner auch genau trefft, gibt es im Spiel ein Zielkreuz, das sich um Yoshi herum bewegt.

SUPER BABY

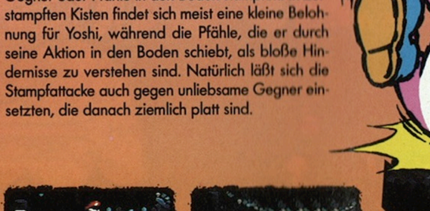
Findet Yoshi einen dieser glitzernden, gelben Sterne, hat nun auch Baby Mario endlich seinen großen Auftritt. Er verwandelt sich nun nämlich in Super Baby Mario und rast unverwundbar durch die gegnerischen Reihen und sammelt dabei noch Münzen auf.





STAMPFER

Wow, er hat noch mehr auf Lager. Springt Yoshi nämlich hoch in die Luft, kann er seine Stampfattacke einsetzen und mittels dieser, Kisten, Gegner oder Pfähle in den Boden stampfen. In zerstampften Kisten findet sich meist eine kleine Belohnung für Yoshi, während die Pfähle, die er durch seine Aktion in den Boden schiebt, als bloße Hindernisse zu verstehen sind. Natürlich läßt sich die Stampfattacke auch gegen unliebsame Gegner einsetzten, die danach ziemlich platt sind.





Cool, Yoshi hat eine Kiste entdeckt. Leider ist sie verschlossen. Doch kein Problem...

...mit der Stampfattacke läßt sie sich leicht öffnen und bringt Yoshi einige kleine Sterne ein.

INSEL DER ÜBERRASCHUNGEN

ITEMS

Auch diesmal gibt es wieder massenweise neue Items zu finden. Aus diesem Grund sollte Yoshi sich in jedem Winkel der Insel genau umschauen, damit er nicht irgendetwas übersieht. Denn nur, wenn er in jedem Level wirklich alle Items findet, bekommt er 100 Punkte gutgeschrieben und hat so die Möglichkeit, nach durchspielten acht Levels, noch ein weiteres zu spielen.

MÜNZEN



Auf der Insel werdet Ihr zwei verschiedene Arten von Münzen finden, gelbe und rote. Hierbei ist es besonders wichtig, die letzteren zu finden, denn diese sind ausschlaggebend für die Statistik.

BLUMEN

In jedem Level sind 5 dieser Grinse-Blumen versteckt. Wollt Ihr den entsprechenden Level mit 100 Punkten beenden, müßt Ihr alle 5 finden. Jede der Blumen ergibt 10 Punkte auf Euer Konto.

WASSERMELONE

Findet Yoshi die Wassermelone, so kann er sie im Mund behalten und ihre Kerne ausspucken. Auf diese Weise wird er manchen Gegner los.



STERNE



Hinter Fragezeichenwolken oder in Kisten verbergen sich oftmals kleine springende Sterne. Sammelt Ihr diese auf, erhöht sich die Zeit, die Euch zur Verfügung steht.

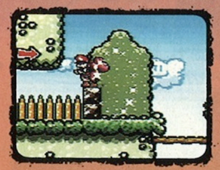
SUPER-BABY-STERN

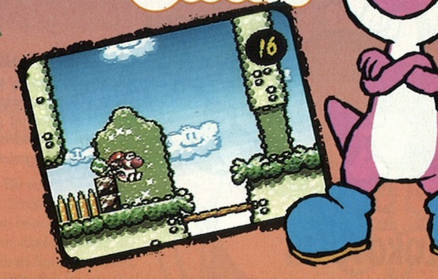
In manchem Level werdet Ihr diesen hüpfenden, hell leuchtenden Sternen begegnen. Sammelt Ihr sie auf, verwandelt sich Mario in Super-Baby und ist für Gegner unbesiegbar.

Dank Schlimm Fraß hab ich in nur 24 Monaten ein Kilo abgenommen!

DAS MITTELTOR

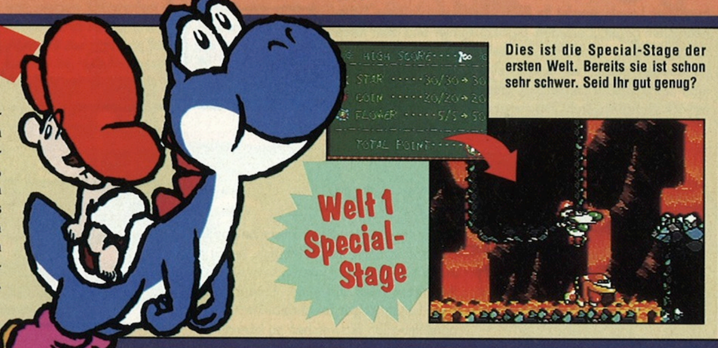
Wie bereits im ersten Teil des Spiels gibt es auch diesmal wieder ein Mitteltor, das Euren Spielstand speichert und es Euch ermöglicht, an der gespeicherten Stelle weiter zu spielen, falls Ihr ein Leben verlieren solltet. Diesmal hat das Mitteltor jedoch noch eine andere Funktion. Springt Ihr durch das Tor, wird zusätzlich die Zeit, die Ihr habt, um Mario zu retten, erhöht. Da manche Level so umfangreich sind, gibt es sogar oft mehrere Mitteltore.





SPECIAL STAGE

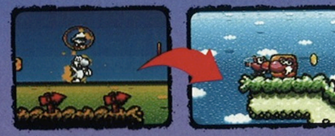
Sollte es Euch nach dem Durchspielen der acht regulären Levels einer Welt tatsächlich gelungen sein, in allen Abschnitten 100 Punkte zu erreichen, so habt Ihr die Möglichkeit, eine Special-Stage zu spielen. Wenn Ihr in diesem Abschnitt ebenfalls 100 Punkte holt, habt Ihr den Beweis erbracht, daß Ihr wirklich ein guter Spieler seid. Dies zu erreichen ist allerdings sehr schwer. Viel Glück dabei!



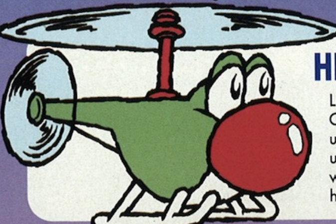
Dies ist die Special-Stage der ersten Welt. Bereits sie ist schon sehr schwer. Seid Ihr gut genug?



ALLZEIT BEREIT

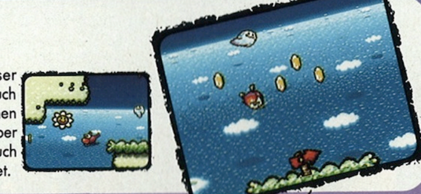


Eines der aufregendsten neuen Features ermöglicht es Yoshi, sich in verschiedene Gestalten zu verwandeln, um sich so auch im Wasser oder in der Luft fortbewegen zu können. Um Euch verwandeln zu können, müßt Ihr die - oft gut versteckte - Zauberblase finden.



HELIYOSHI

Leicht wie eine Feder kann Yoshi in dieser Gestalt die Lüfte durchforsten. So kann er auch unzugängliche Stellen in den Leveln erreichen und versteckte Gegenstände finden. Paßt aber während des Flugs auf den Luftraum um Euch herum auf, denn die Gegner sind vorbereitet.

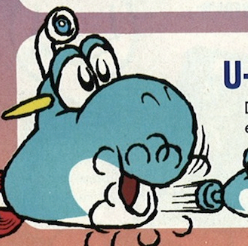




WÜHLYOSHI

Kleine Spalten und schmale Durchgänge bilden für Wühlyoshi kein Problem. Als hätte er nie etwas anderes gemacht, gräbt er sich durch die lockere Erde. Auch senkrechte Wände bilden für Yoshi in dieser Form kein Hindernis, denn die Ketten sind mit Widerhaken ausgestattet, die sich in alles krallen, was da kommen mag.





U-YOSHI

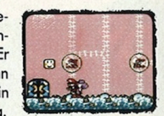
Da Yoshi normalerweise nur einen begrenzten Tiefgang hat, kann er sich in ein U-Boot verwandeln, um auch in den Tiefen des Ozeans nach Gegenständen zu suchen. Wie es sich für ein Unterwasserfahrzeug gehört, verfügt er in dieser Form auch über Torpedos, um sich gegen allzu aufdringliche Fische erfolgreich wehren zu können.

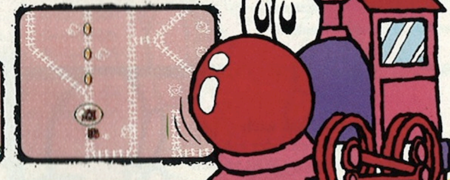


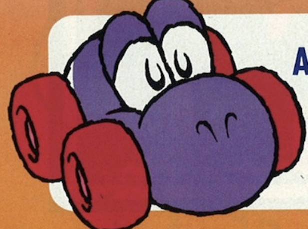
Die Augen weit aufgerissen erwartet der angreifende Fisch sein Ende!

LOKOYOSHI

In einigen Leveln werdet Ihr Euch einem komplizierten Schienensystem gegenübersehen. Doch auch hier sind dem Tatendrang unseres Koopafressers keine Grenzen gesetzt: Er verwandelt sich kurzerhand in eine Lokomotive und kann jetzt seine Suche fortsetzen. Um die Gegner bessser in Schach zu halten, steht ihm sogar ein Turbo zur Verfügung.







AUTOYOSHI

Als Yoshi neulich seine Führerscheinprüfung bestanden hatte, fragte er sich, wofür das eigentlich gut war. Jetzt wissen wir es: Im Rennauto über die Piste, cool man! Die Kiste besitzt sogar Teleskopbeine, um Gegnerpatroullien ausweichen zu können.





DIE BONUS-SPIELE

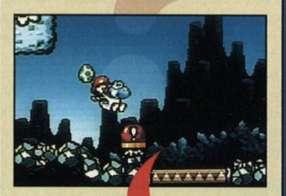
DAS ZIELTOR

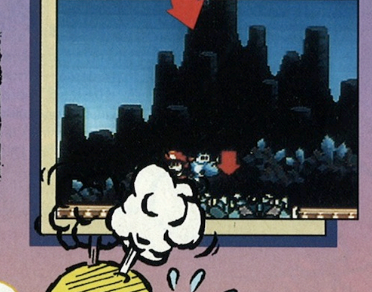
Am Ende jedes Levels erreichst Du ein Zieltor. Es besteht aus insgesamt 10 Feldern. Je nachdem, wieviele Blumen Du innerhalb des Levels gefunden hast, soviele sind auch im Glücksrad enthalten. Springst Du durch das Rad, leuchtet immer eines der Felder auf, bis das Rad an einem bestimmten Punkt stehenbleibt. Erwischst Du eine Blume, kannst Du nach der Abrechnung des Levels an einem der vielfältigen Bonusspiele teilnehmen. Bleibt das Rad an einem der blauen Punkte stehen, gehst Du leider leer aus!



GEHEIMNIS-SCHALTER

Solche roten Schalter sind in den Leveln sehr gut versteckt. Gelingt es Dir, einen davon zu finden, solltest Du darauf springen, um ihn auszulösen.





● RUBBELN



Je nachdem, wieviele Marios Du freirubbelst, erhältst Du bis zu 5 Extraleben.

● GLÜCKSKARTE



Du erhältst den Gegenstand, den die Karte zeigt. Erscheint Kamek, gibt's nix!

● MEMORY



Gelingt es Dir, alle Pärchen zu finden, wartet eine höllisch gute Überraschung auf Dich.

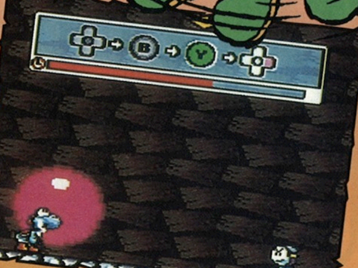
EIN RÄTSEL

Es gibt auf YOSHI'S ISLAND jede Menge verschiedene Gegenstände und Hilfsmittel zu finden - und mindestens ebensoviele Möglichkeiten, an diese heranzukommen. Einige verstecken sich in kleinen Hütten mit einer verschlossenen Tür davor. Verschlossene Tür? Hm, da muß doch irgendwo ein Schlüssel rumliegen! Richtig, irgendwo im Level kann man einen finden und die Tür öffnen. Dahinter kommt es dann zu einem direkten Duell mit einem Gegner. Wer jedoch meint, hier leichtes Spiel zu haben, von wegen Eierwerfen und so, hat sich gründlich geirrt. Die Regeln sind streng und die Gegner alles andere als harmlos. Aber mit der richtigen Taktik sollte unser Mariositter schon an die Belohnung herankommen.

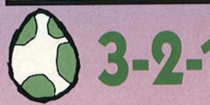


"Hey Yoshi, wir werden von einem Schlüssel verfolgt!"

Diese unscheinbare Hütte bildet den Eingang zur Arena.



ENDLICH GEHT'S LOS.....



3-2-1...

Genug der langen Worte, laßt Taten sprechen. Getreu nach diesem Motto wollen wir jetzt endlich ans Eingemachte gehen und uns den ersten Level mal genauer unter die Lupe nehmen. Wer jetzt denkt „Naja, der 1. Level, ist ja sowieso nur zum Üben", ist auf der falschen Insel gestrandet. Bereits hier muß Yoshi sein ganzes, neuerworbenes Können unter Beweis stellen, denn wir befinden uns hier ja nicht beim Keksebacken, sondern auf YOSHI'S ISLAND. Also, nehmt endlich den Schnuller aus dem Mund, ölt Euren Controller und macht Euch auf die Suche nach Luigi!

1 Moment mal...

Um Euch nicht geradewohl ins Verderben laufen zu lassen, haben wir auf der gesamten Insel solch freundlich dreinschauende Info-Blöcke verteilt. Springt Ihr mit aller Macht von unten dagegen, fangen sie an, wichtige Tips und Ratschläge von sich zu geben. Natürlich könntet Ihr sie ignorieren, aber wahrscheinlich würdet Ihr es schon an der nächsten Inselecke gar bitterlich bereuen. Seid also nicht faul, sondern seht nach, was sie Euch zu erzählen haben. So viel Zeit muß sein!

2 Flap, Flap...ein Fall für's Ei!

Hin und wieder kommt man auf Yoshi's Island an den seltsamsten Dingen vorbei. Da wären z.B. diese fliegenden Wolken mit einem Fragezeichen darauf. Laßt Eier sprechen und trefft die Wolke. Sie wird Ihr Geheimnis sofort preisgeben.



4 Aus dem Handgelenk...

Fliegende Gegner sind besonders gemein. Nicht nur, daß sie meistens die besonders begehrten Gegenstände tragen, nein, sie zappeln auch noch und verschwinden schon nach kurzer Zeit auf nimmer Wiedersehen in den Lüften. Das einzige, was da hilft, ist ein schneller Schuß aus der Hüfte! Fackelt also nicht lange, sondern schießt so schnell und genau wie möglich, um den Gegner zu erwischen und vom Himmel zu blasen.





5 ??? Unsichtbar ???

Ups, wo kommt denn die Wolke her? Manche dieser Fragezeichenwolken sind unsichtbar und erscheinen erst bei Berührung.



6 Flower-Power

Dieser Kreis aus Blumen und blauen Blöcken bildet das Zieltor. Wieviele Blumen sich in dem Kreis befinden, hängt davon ab, ob Ihr im Level alle gefunden habt. Springt Ihr mit Yoshi durch das Zieltor, wird ein Glücksrad aktiviert, das auf irgendeinem Feld des Kreises stehenbleibt. Trefft Ihr eine Blume, könnt Ihr am Bonusspiel teilnehmen und wichtige Gegenstände erhalten.



Blume

Rote Münzen

Blume

Blume

Rote Münzen

Blume

Rote Münzen



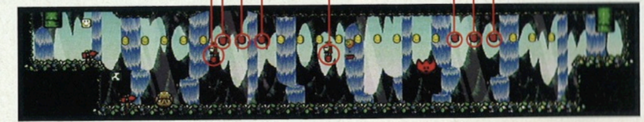
Kamek, die alte Bazille, wird es noch bereuen, daß er sich mit uns angelegt hat. Denn wer Yoshi kennt, weiß, wie hart Eier sind!

3 Röhrenforscher aufgepaßt!

Auch in Yoshis Heimat gibt es eine Vielzahl von Röhren, in die man hineinklettern kann. Meistens sind die Zugänge zu geheimen Höhlen auf diese Weise versteckt.



Rote Münzen



Um die Münzen zu erreichen, könnt Ihr den Felsen benutzen. Rollt ihn dahin, wo Ihr ihn braucht!

Der nächste Streich...

...folgt sobald wie möglich, denn schließlich war das bis jetzt nur der allererste Level. In den insgesamt 6 Welten verbergen sich unzählige Geheimnisse, von denen wir Euch einige bereits in der nächsten Club Nintendo Ausgabe zeigen werden. In der Zwischenzeit könnt Ihr ja schon mal das Eierwerfen üben. Trefft Ihr eine Fliege im Flug? Viel Spaß beim Zielen!



Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest

Im Dschungel sind die Affen wieder los! Nachdem „Donkey Kong Country" für das Super Nintendo Entertainment System weltweit für Aufregung sorgte, neue Maßstäbe in der Videospielgeschichte setzte und Millionen Fans in ein noch nie vorher dagewesenes Dschungelfieber versetzte, warten die Spieledesigner von RARE Limited mit einem neuen 32-Bit-Knüller auf. Das neue Modul „Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest" verfügt sogar über noch mehr Bit-Power als DKC. Durch einen speziellen Kompressions-Chip, konnten die Programmierer dem Spiel noch einige komprimierte Zusatz-Bits verpassen! (jk)

Zauberei oder ACM?

Betrachtet man sich die einmaligen grafischen Effekte, die uns das Spiel „Diddy's Kong Quest" beschert, kommt man leicht auf den Gedanken, daß es hier mit Zauberei zugeht. Die Programmierer schwingen allerdings nicht den Zauberstab, sondern lassen die Finger über die Tastaturen fliegen. ACM (Advanced Computer Modelling) heißt das Zauberwort, das uns solche fantastischen Grafiken direkt aus dem Super Nintendo auf den Fernsehbildschirm liefert. Alle Figuren und Grafiken werden zunächst als Vektorgrafik dargestellt. Silicon Graphics-Workstations (extrem leistungsfähige Grafikcomputer) können sehr schnell jede Vektorgrafik (siehe Bild rechts) neu berechnen und als Pixel darstellen. So entstehen dann die tollen realistischen 3D-Animationen. Diddy, Dixie und alle anderen Figuren werden dank dieser Technik dreidimensional dargestellt.



Was gibt´s Neues?

„Diddy´s Kong Quest" knüpft nahtlos an DKC an. Doch wer meint, dieses Spiel sei nur ein besserer Abklatsch des Vorgängers, wird ins Staunen geraten. Bei diesem Spiel übernimmt Diddy die Hauptrolle, doch er muß sich nicht alleine durch die zahlreichen Level kämpfen. Die hübsche Dixie begleitet ihn und steht ihm tapfer zur Seite. Die Mission der beiden ist es, Donkey Kong aus den Klauen des fiesen King K. Rool zu befreien. Auch Rambi das Rhinozeros, Squawks der Papagei und Enguarde der Schwertfisch sind wieder mit von der Partie. Neue Freunde auf denen Diddy reiten kann und die ihn tatkräftig in dem neuen Dschungelabenteuer unterstützen sind zum Beispiel eine achtbeinige Spinne, die Netze verschießt und Plattformen daraus macht oder eine Spiralschlange, die sehr hoch springen kann.

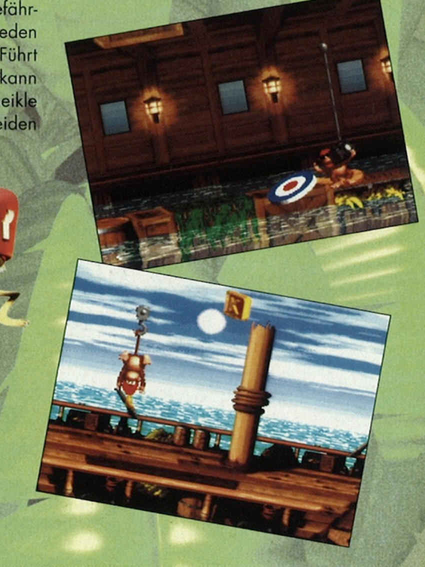


Und...

...das war noch lange nicht alles. Es gibt eine Kong Schule, in welcher Ihr Rede und Antwort stehen müßt, Swankys Goldgrube, in der Ihr an einem kniffligen Quiz teilnehmen könnt und vieles mehr. Cranky, das Oberhaupt der Kong-Familie, wird Euch einige mehr oder weniger hilfreiche Tips geben. Allerdings müßt Ihr für die Tips zahlen. Dies bedeutet, daß Ihr im Spiel jede Menge Münzen einsammeln müßt. Besonders begehrt sind Cranky´s Supermünzen. Je mehr Ihr davon eingesammelt habt, desto besser wird Eure Plazierung am Ende des Spiels sein.

Diddy und Dixie

Diddy hat seine alten Fähigkeiten behalten und neue dazu gelernt. Er kann springen, eine Rollattacke ausführen und sich neuerdings mit seinem Schwanz an Haken festkrallen. Diese Fähigkeit ist besonders wichtig, wenn es gilt, einen gähnenden Abgrund zu überwinden. Dixie, die süße Blondine, ist noch neu im Videospielgeschehen. Doch auch sie verfügt über tolle Talente. Mit ihrer blonden Haarpracht vollführt sie eine gefährliche Drehschwing-Attacke, die jeden Gegner in Ehrfurcht erstarren läßt. Führt sie diese Attacke in der Luft aus, kann sie für eine Weile schweben und heikle Situationen im Flug meistern. Die beiden Affen bilden ein perfektes Team und haben sich eine Kombination ausgedacht, mit der sie alle Dschungelkreaturen verblüffen: den Partnerwurf. Hierbei nimmt einer den anderen auf die Schultern und wirft ihn nach vorne oder nach oben. Diese Taktik eignet sich hervorragend dazu, Gegner zu vertreiben oder hohe Felswände zu überwinden!



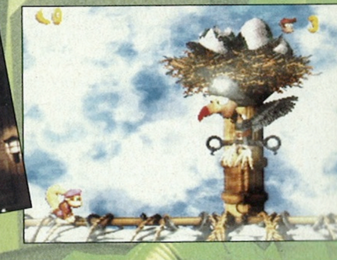
DIE WELTEN

Welt 1 – Gallionsplanken

Wie in jedem ordentlichen Jump´n Run gibt es auch bei „Diddy´s Kong Quest" in jeder Welt mehrere Level. In der ersten Welt beginnt das Abenteuer dort, wo es bei DKC aufgehört hat. Ihr müßt zum Beispiel in einem Wrack tauchen, Schiffsmasten besteigen und die Piraten-Kremlings besiegen. Am Ende trefft Ihr auf Krow, der sich ein kleines, gemütliches Nest gemacht hat und sich nicht vertreiben lassen will. Erzürnt wirft er Euch stahlharte Eier aus seinem Nest entgegen. Wer hätte gedacht, daß Eier so gefährlich werden können? Laßt Euch nicht unterkriegen, denn Krow ist erst der erste große Endgegner auf den Ihr treffen werdet. Es warten noch viel mehr finstere Gestalten auf Euch!







Welt 3 – Krem Kai

Krem Kai erweist sich als besonders sumpfige Landschaft. Ihr werdet nicht glauben, welch eigenartige Kreaturen die Sümpfe bewohnen. Typen mit Schwertern, wütende Wespen und flinke Ratten sind nur einige der Gegner, die Euch hier erwarten. Außerdem müßt Ihr darauf achten, daß Ihr in den Sümpfen nicht für immer versinkt.

Welt 2 – Krokodil Kessel

In dieser Welt trifft das dynamische Affenduo auf jede Menge Krokodile. Besonders aufpassen müßt Ihr hier in den Lava-Leveln. Dort kann man sich nämlich schnell die Pfoten verbrennen und zu Affenmus verkocht werden. Der Endboss in dieser Welt ist Kleever. Kleever hat ein besonderes Schwert für Euch parat!



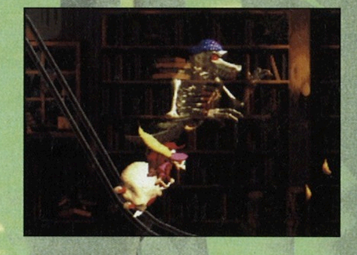


Welt 4 – Tiefes Kremland

Squawks, der Papagei, hat etwas neues dazugelernt und wird Euch in dieser Welt helfen. Er schnappt Euch am Kragen und fliegt Euch per Knopfdruck durch die Landschaft. Außerdem erwarten Euch im tiefen Kremland noch eine aufregende Achterbahnfahrt, ein gefährliches Wespennest und vieles mehr.



Welt 5 – Düster-Schlucht





In dieser Welt, werdet Ihr das Grauen kennenlernen. Riesige Gespenster und andere gruselige Spukgestalten haben Eure Spur aufgenommen und verfolgen Euch. Ganz spukig wird es bei einer Achterbahnfahrt, bei der Ihr Zeitfässer einsammeln müßt, damit die Geister Euch nicht einholen können. Diddy und Dixie müssen aufpassen, daß sie nicht aus dem Totenschädel-Wagen katapultiert werden. Einmal in die Tiefe fallen kostet Euch ein wichtiges Affenleben, das Ihr später bestimmt noch brauchen werdet!

Welt 6 – K. Rools Reich

Diese Welt sorgt für reichlich Abwechslung. Diddy und Dixie müssen hier ihre Allround-Talente mächtig unter Beweis stellen. Eisige Abgründe, giftige Gemäuer, ein seltsames Quetsch-Schloß und ein wahres Kettenspektakel werden Eure ganze Geschicklichkeit mit dem Controller erfordern. Rattly, die Schlange, wird sich in den giftigen Gemäuern mal wieder als ausgezeichnetes Hüpftalent erweisen. Vergeßt nicht, den Supersprung der Schlange einzusetzen, bevor die giftige und übelriechende Masse Euch einholt.

Welt 7 – Fliegendes Krokodil

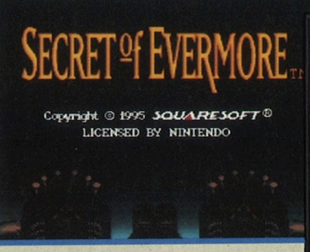


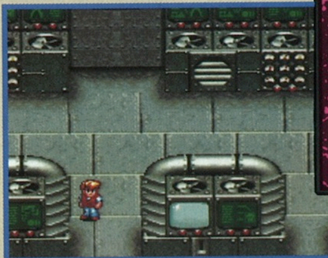
Laßt Euch jetzt bloß nicht täuschen, auch wenn diese Welt zunächst kürzer erscheint als alle anderen Welten, birgt sie doch erhebliche Schwierigkeiten. Am Ende dieser Welt erwartet Euch King K. Rool, der in einem gnadenlosen Duell seine gemeinen Kräfte mit Euch messen möchte! Viel Spaß!!!



Secret of Evermore

Nur noch einige Wochen wird es dauern, bis Ihr das 24-Meg-Action-Adventure aus dem Hause Square in den Händen halten könnt. Wer von seltsamen Kreaturen, gefährlichen Labyrinthen und anderen abgefahrenen Adventurespezialitäten nicht genug bekommen kann, wird beim Lesen der folgenden Seiten garantiert ins Schwärmen kommen. (jk/cm)

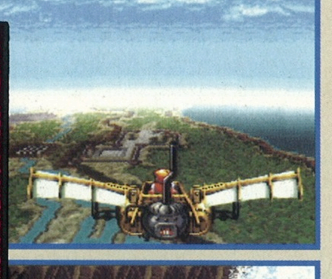






Die Story

Die ganze Geschichte beginnt 1965 in Großostheim. Dort steht damals wie heute auf einem kleinen Hügel, nicht weit vom Großostheimer Zentrum entfernt, ein gigantisches Labor. Dieses Labor wurde von Prof. Igor Seltsam, einem genialen Wissenschaftler, errichtet. Er entwickelte eine Maschine, die es ihm ermöglichen sollte, ein Tor in eine individuelle Traumwelt zu öffnen. Doch als die Maschine endlich fertiggestellt war, geschah etwas Seltsames und der Professor wurde nie wieder gesehen. Die Jahre verstrichen, unaufhaltsam wuchs Gras über die ganze Geschichte und das geheimnisvolle Labor geriet in Vergessenheit. 1995 - Ein Junge entdeckt das Labor, nachdem sein Hund ihn dorthin geführt hat. Der Junge wühlt in dem Labor herum und wird von einer Dr. Frankenstein-ähnlichen Kreatur in die Wunschwelt Evermore befördert. Dort durchreist er mehrere Welten und Epochen, trifft auf andere Großostheimer, denen das gleiche Schicksal widerfahren ist, und versucht mit allen Mitteln in seine eigene Welt zurückzukehren. Sein bester Freund bei diesem Trip ist sein Hund, der ihn begleitet und immer hilfreich zur Seite steht.







In Kürze...

...werdet Ihr dieses Abenteuer selbst erleben bzw. spielen können. Doch wie Ihr sicher schon bemerkt habt, wird „Secret of Evermore" ein recht komplexes Abenteuer mit zahlreichen Rätseln und noch mehr Dialogen. Deshalb wird dieses Spiel in Deutschland selbstverständlich mit deutschem Bildschirmtext erscheinen. Zur Zeit arbeitet das deutsche Team simultan mit dem französichen und spanischen Team am Text. Nächtelang wird über Level- oder Gegnernamen und Item-Bezeichnungen nachgedacht. Völlig übermüdet, mit schweren Augenlidern und einer Tasse Kaffee in der Hand läßt sich das Team dann zur späten Stunde so raffinierte Namen wie zum Beispiel „Prof. Igor Seltsam", „Edgar" oder „Zora Zottelzopf" einfallen. Jetzt wollt Ihr natürlich wissen, wann das Spiel in Deutschland erscheinen wird: Planmäßig Anfang November wird das Action Adventure bei Euren Händlern eintreffen und für Euch erhältlich sein. Freut Euch schon jetzt auf eine Reise in die Fantasy-Welt von „Secret of Evermore" und macht Euch auf ein tolles Action-Adventure mit deutschem Bildschirmtext gefaßt...

Das Spielprinzip



Bei „Secret of Evermore“ hat man, wie auch bei „Secret of Mana“, wieder eine Energieleiste zur Verfügung, kann die komfortablen Ringmenüs aufrufen und muß jede Menge Gegner auf die altherkömmliche Weise besiegen. Ganz neu ist, daß man die Zauber nicht mehr anhand von mächtigen Sprüchen einsetzen kann, sondern erst Zutaten und eine Zauberformel finden muß. Den Hund des Jungen könnt Ihr vielseitig einsetzen. Er hilft Euch beim Vernichten der Gegner oder erschnüffelt Euch Zutaten und Items. Wenn Ihr mit der Select-Taste in die Rolle des Hundes schlüpft und dann mit den Einwohnern redet, erhaltet Ihr ganz andere Mitteilungen als der Junge. Eine weitere Besonderheit ist, daß sich der Hund in jeder Epoche verwandelt.

100% Attacke

Wenn Ihr einer zwielichtigen Kreatur begegnet und Euch für einen Kampf entscheidet, habt Ihr mehrere Möglichkeiten. Entweder Ihr greift das Monster sofort an oder Ihr wartet einen Moment, bis Eure Power-Anzeige 100% anzeigt. Wenn Ihr nun zuschlagt, führt Ihr einen Schlag mit voller Kraft aus. Dies ist natürlich viel effektiver, als wenn Ihr nur mit 10% oder 20% trefft. Natürlich könnt Ihr Euren Waffenlevel auch erhöhen. Je mehr Kämpfe Ihr liefert, desto stärker wird Eure Waffe. Wenn Ihr die volle Kraft Eurer Waffe ausschöpfen wollt, müßt Ihr den Angriffs-Knopf gedrückt halten, bis die Balken der Power-Anzeige nicht mehr steigen. Laßt den B-Knopf nun los und führt einen Vernichtungsschlag aus.



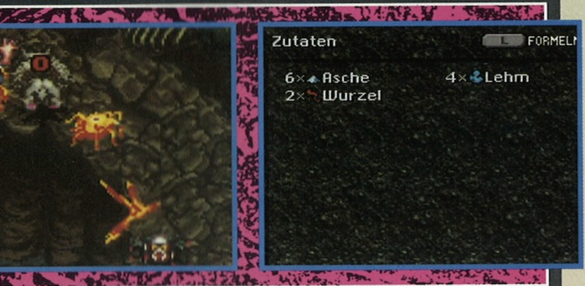




Alchemie

Alchemie ist die alte Kunst, Zutaten zu einem Zauber zuzubereiten. In „Secret of Evermore“ könnt Ihr die Zutaten entweder selbst finden oder von Eurem Hund erschnüffeln lassen. Doch auch die besten Zutaten sind nutzlos, wenn Ihr nicht über ein gutes Rezept verfügt. Deshalb müßt Ihr für einen Zauber immer erst die Zauberformel besitzen. Diese erhält man von den Alchemisten, die Euch auch gleich verraten, welche Zutaten man in welchem Verhältnis zusammenfügen muß. Habt Ihr Euch dann ein magisches Pülverchen zusammengebraut, geht es rund im Lande Evermore!



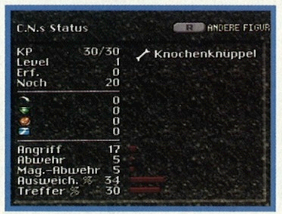


Das Ringmenü

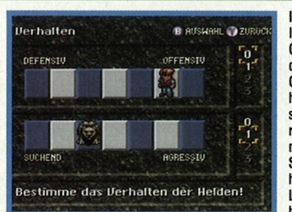
Jedesmal wenn Ihr den Y-Knopf drückt, erscheint ein Menü. Drückt Ihr das Steuerkreuz nach oben oder unten, gelangt Ihr in ein weiteres Ringmenü. In den Menüs könnt Ihr zum Beispiel nachschauen, welche Gegenstände Ihr bereits erhalten habt, welche Waffen Euch zur Verfügung stehen und welche Kleidung Ihr gerade tragt. Sogar die Fensterfarben und die Tastenbelegung könnt Ihr im Ringmenü ändern.

Status

Dieses Menü gibt Euch Aufschluß über Euren jeweiligen Status. Es informiert Euch über Euer derzeitiges Level, über die Anzahl der Erfahrungspunkte, die Ihr zur Zeit habt und die Anzahl derer, die Euch noch fehlen, um ins nächste Level aufsteigen zu können. Das Menü liefert Euch außerdem eine Liste Eurer Fähigkeiten und zeigt Euch, wie ausgeprägt diese sind.

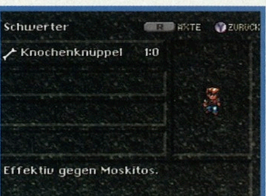


Verhalten



In diesem Menü könnt Ihr festlegen, wie aktiv oder passiv Eure Charaktere agieren sollen. Mit dem Select-Knopf könnt Ihr den Charakter auswählen, dessen Verhaltensweise geändert werden soll. Mit dem Power-Level auf der rechten Seite könnt Ihr zusätzlich noch bestimmen, mit welcher Stärke der Held agieren soll. Dies hängt aber davon ab, welches Level Eure Waffen bereits erreicht haben.

Waffenlevel



Wenn Ihr den Waffenring aufruft, könnt Ihr Euch alle Waffen und ihre Stärken ansehen, die Euch zur Verfügung stehen. Ganz unten wird noch einmal kurz beschrieben, für welchen Zweck die Waffe besonders geeignet ist.

Alchemie

Hier könnt Ihr ersehen, welche Zutaten eine Zauberformel benötigt und wie oft Ihr diese Formel einsetzen könnt. Je mehr Zutaten Ihr besitzt, desto öfter könnt Ihr den Zauber anwenden.



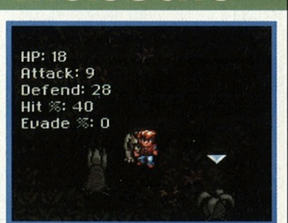
Kleidung



Das Kleidungs-Menü ist ein richtiger Kleiderschrank. Ihr könnt Euch hier anschauen, welche Kleidungsstücke Ihr besitzt und könnt diese dann an- oder ausziehen, um Euren Helden optimal auszustatten.

Zielsuche

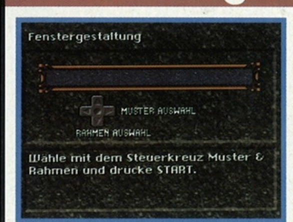
In diesem Menü könnt Ihr einstellen, welchem Monster sich Euer Begleiter bei einem Kampf widmen soll. So könnt Ihr Euch mit einem Gegner abgeben, während Euer Mitstreiter einem anderen den Garaus macht.



Tastenbelegung

Im Tastenbelegungs-Menü könnt Ihr die Funktionen des Controllers individuell gestalten. Wollt Ihr vielleicht lieber mit dem Y-Knopf angreifen und mit dem X-Knopf das Ringmenü aufrufen? Kein Problem, drückt auf dem Steuerkreuz nach oben oder unten und verändert somit die Tastenbelegung. Mit dem Select-Knopf könnt Ihr zusätzlich noch den Sound-Modus verändern.

Fenstergestaltung

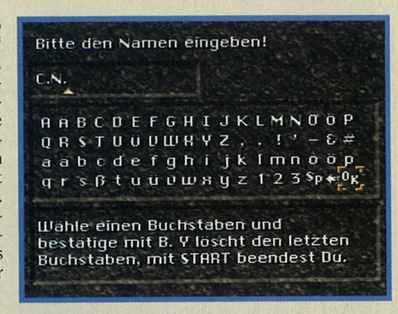


Wählt Ihr dieses Menü, könnt Ihr entscheiden, welcher Rahmen die Textboxen zieren soll. Außerdem könnt Ihr noch das Muster bestimmen, das unter dem Text liegen soll. Drückt dazu einfach das Steuerkreuz nach links, rechts, oben oder unten. Wenn Ihr den Start- oder Y-Knopf drückt, könnt Ihr das Menü wieder verlassen und erhaltet während dem Spiel alle Nachrichten in dem von Euch gestalteten Fenster.

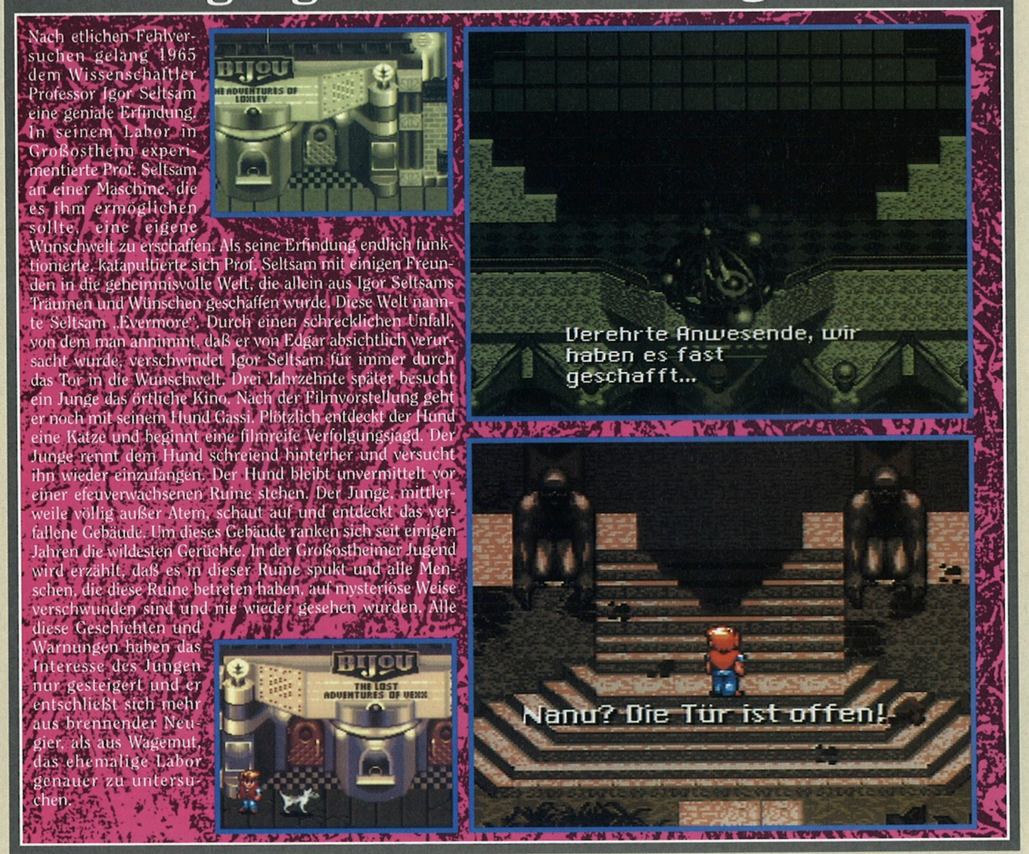
Schlaue Bären weinen nicht!



Nachdem Ihr die Spielkassette in Euer Super Nintendo eingesteckt und den Power-Knopf genüßlich auf „ON" gestellt habt, kann das Evermore-Abenteuer beginnen. Als erstes solltet Ihr Euch einen Namen für den Helden ausdenken. Diese Entscheidung solltet Ihr sorgfältig treffen, denn der von Euch ausgesuchte Name wird Euch während des gesamten Abenteuers begleiten. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr die Buchstaben anwählen und dann mit dem B-Knopf bestätigen. Habt Ihr Euch einmal vertippt, ist dies auch nicht schlimm. Einfach den Y-Knopf drücken und der falsche Buchstabe wird ausradiert. Habt Ihr die Eingabe dann erledigt, braucht Ihr nur noch Start zu drücken, um das Menü zu verlassen und schon beginnt das Abenteuer in der Wunschwelt des Prof. Igor Seltsam...



Die Vergangenheit und die Gegenwart...



Nach etlichen Fehlversuchen gelang 1965 dem Wissenschaftler Professor Igor Seltsam eine geniale Erfindung. In seinem Labor in Großostheim experimentierte Prof. Seltsam an einer Maschine, die es ihm ermöglichen sollte, eine eigene Wunschwelt zu erschaffen. Als seine Erfindung endlich funktionierte, katapultierte sich Prof. Seltsam mit einigen Freunden in die geheimnisvolle Welt, die allein aus Igor Seltsams Träumen und Wünschen geschaffen wurde. Diese Welt nannte Seltsam „Evermore". Durch einen schrecklichen Unfall, von dem man annimmt, daß er von Edgar absichtlich verursacht wurde, verschwindet Igor Seltsam für immer durch das Tor in die Wunschwelt. Drei Jahrzehnte später besucht ein Junge das örtliche Kino. Nach der Filmvorstellung geht er noch mit seinem Hund Gassi. Plötzlich entdeckt der Hund eine Katze und beginnt eine filmreife Verfolgungsjagd. Der Junge rennt dem Hund schreiend hinterher und versucht ihn wieder einzufangen. Der Hund bleibt unvermittelt vor einer efeuverwachsenen Ruine stehen. Der Junge, mittlerweile völlig außer Atem, schaut auf und entdeckt das verfallene Gebäude. Um dieses Gebäude ranken sich seit einigen Jahren die wildesten Gerüchte. In der Großostheimer Jugend wird erzählt, daß es in dieser Ruine spukt und alle Menschen, die diese Ruine betreten haben, auf mysteriöse Weise verschwunden sind und nie wieder gesehen wurden. Alle diese Geschichten und Warnungen haben das Interesse des Jungen nur gesteigert und er entschließt sich mehr aus brennender Neugier, als aus Wagemut, das ehemalige Labor genauer zu untersuchen.

Das geheimnisvolle Labor



Sofort nachdem der Junge das Labor betreten hat, geht er auf Entdeckungstour. Er findet alte Reagenzgläser, zerbrochene Metallteile und noch zahlreiche andere Techno-Teile. Plötzlich erscheint der Wissenschaftler Edgar, schnappt den Jungen am Kragen und sperrt ihn in einen Raum ein. Der Junge, noch ganz verwirrt von der rüden Attacke der bizarren Person, schaut sich in dem Raum um und entdeckt eine Kiste, in der sich eine Bazooka befindet. Kaum hält er die Bazooka in der Hand, als sich einige Bodenöffnungen auftun und Wächterroboter ausspucken, die den Jungen sofort angreifen. Dieser nimmt die Bazooka und verteidigt sich. Nach dem kurzen Kampf betritt er eine kleine Kammer, in der sich ein Knopf befindet. Er drückt diesen Knopf und hat somit einen Auslösemechanismus aktiviert...

Dschungelmonster

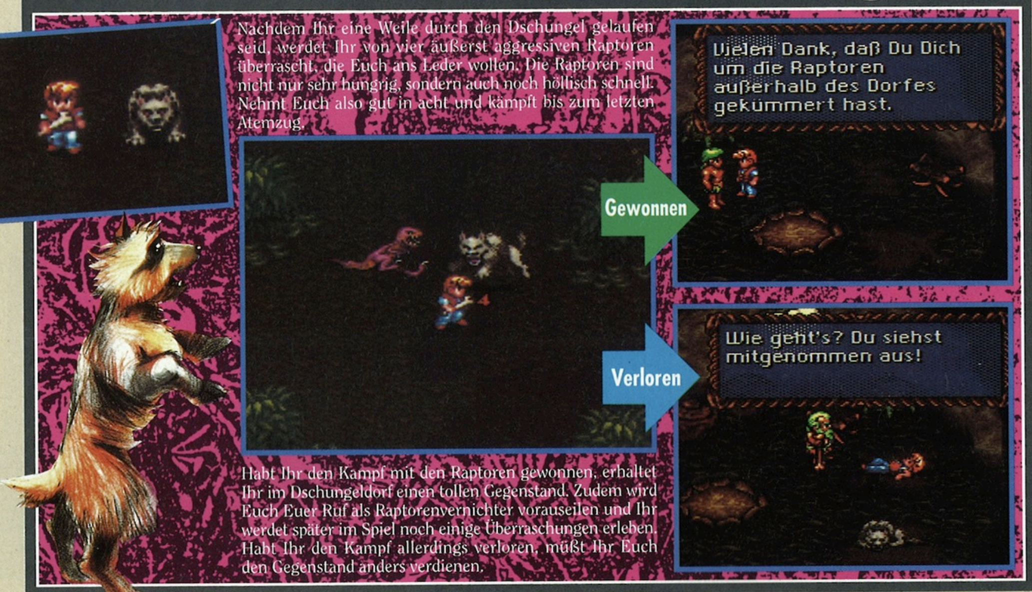


Der Junge hat, ohne es zu wissen, den Auslöser für die Wunschwelt-Maschine von Prof. Igor Seltsam aktiviert und wird in eine völlig fremde Welt befördert. Später erst erfährt er, daß er sich in der Welt Evermore befindet. Noch etwas verwirrt von den ganzen Ereignissen, schaut er sich in dem Dschungel um und entdeckt nach einer kleinen Weile seinen treuen Freund, den Hund. Der Hund schnüffelt erregt herum und entdeckt einige Zutaten. Der Junge steckt die Zutaten ein und hofft, daß sie ihm später helfen werden. Da treffen sie unvermittelt auf eine seltsame Pflanze. Die Pflanze schießt urplötzlich Tentakel hervor und umklammert den Jungen. Der Hund eilt herbei und rettet den Jungen vor der schmerzhaften Umklammerung der Fummelprimel.

Schnüffeln

Der Hund des Jungen schnüffelt automatisch, wenn Ihr in die Rolle des Helden schlüpft. Im Verhaltensmenü könnt Ihr einstellen, ob der Hund mehr kämpfen oder mehr schnüffeln soll. Das Schnüffeln ist sehr wichtig, da Ihr damit die Zutaten für die Zauberformeln entdecken könnt. Ohne Zutaten werdet Ihr die Zauber sonst nicht anwenden können.

Die wilde Schlacht im Dschungel

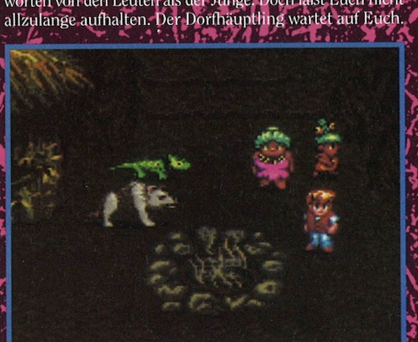


Nachdem Ihr eine Weile durch den Dschungel gelaufen seid, werdet Ihr von vier äußerst aggressiven Raptoren überrascht, die Euch ans Leder wollen. Die Raptoren sind nicht nur sehr hungrig, sondern auch noch höllisch schnell. Nehmt Euch also gut in acht und kämpft bis zum letzten Atemzug.

Habt Ihr den Kampf mit den Raptoren gewonnen, erhaltet Ihr im Dschungeldorf einen tollen Gegenstand. Zudem wird Euch Euer Ruf als Raptorenvernichter vorauseilen und Ihr werdet später im Spiel noch einige Überraschungen erleben. Habt Ihr den Kampf allerdings verloren, müßt Ihr Euch den Gegenstand anders verdienen.

Das Dschungeldorf

Im Dschungeldorf selbst ist jede Menge los. Ihr solltet mit allen Leuten reden, um möglichst viele Informationen zu erhalten. Wenn Ihr den Raptorenkampf erfolgreich überstanden habt, sind die Bewohner des Dorfes besonders dankbar und werden Euch einige Geschichten über den „Schlauen Bär" erzählen. „Schlauer Bär" ist ein sehr bekannter Alchemist und seit einiger Zeit spurlos verschwunden. Wenn Ihr einmal Lust verspürt in die Rolle des Hundes zu schlüpfen, solltet Ihr Euch die Mühe machen und noch einmal mit allen Dschungeldorfbewohnern reden. Als Hund erhält man ganz andere Antworten von den Leuten als der Junge. Doch laßt Euch nicht allzulange aufhalten. Der Dorfhäuptling wartet auf Euch.

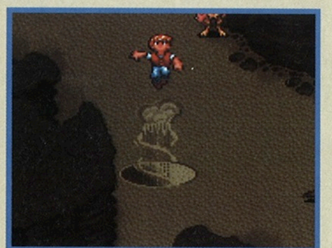






Der Häuptling des Dschungeldorfes ist ein Mädchen, Zora Zottelzopf. Von den Dorfbewohnern wird sie liebevoll Feuerauge genannt. Sie erzählt dem Jungen, daß sie die Enkelin von Prof. Igor Seltsam ist und unheimlich auf Dinosaurier steht. Zusammen mit Prof. Seltsam betrat sie die Wunschwelt Evermore und sitzt nun seit 30 Jahren hier fest, weil irgendetwas schiefgelaufen ist. Sie weist den Jungen darauf hin, daß er den Alchemisten Schlauer Bär finden muß, um die Zauberformel für die „Schlammbombe" zu erhalten.

Das Abenteuer beginnt

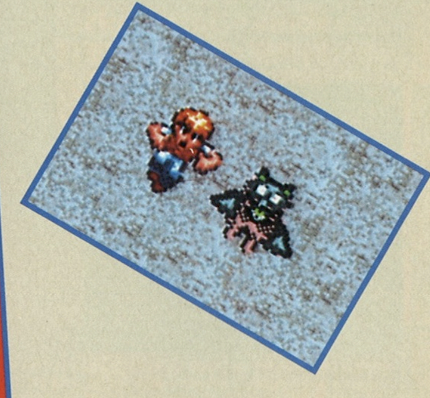


Sofort macht sich der Junge auf den Weg in die Kältersteppe.

Sofort macht sich der Junge auf den Weg in die Käfersteppe. Das, so die Dorfbewohner, sei der Ort, an dem Schlauer Bär zuletzt gesichtet wurde. Die Käfersteppe wird von einem gigantischen Insektenmonster mit dem Namen Vulgor bewacht. Auch wenn das für den Großostheimer Jungen alles etwas furchterregend klingt, so führt kein Weg an der Käfersteppe vorbei. Denn Zora Zottelzopf verrät dem Jungen erst nach der Rettung des Schlauen Bärs, wie man nach Großostheim zurückgelangt. Ein ganz schön mieser Deal! Wenn der Junge wüßte, daß bis zu seiner Rückkehr ins geliebte bayerische Dorf noch hunderte von Abenteuern auf ihn warten, würde er vielleicht aufgeben und wie Feuerauge ein seltsames Dasein im Lande Evermore fristen. Aber glücklicherweise hat er ja Euch und seinen Hund.

Nach dem haarsträubenden Duell in Vulgors Mottenhöhle, geht es anschließend zum Moskitosumpf, wo der Held auf den Alchemisten David trifft. Danach geht es zum großen Vulkan der prähistorischen Welt von Evermore. Hier lebt die Echsenbrut, die irgendetwas mit dem Abkühlen des Vulkaninneren zu tun hat. Erst wenn die Vulkanvereisungsmaschine zerstört worden ist - erst dann - kann der Junge immer noch nicht nach Großostheim zurückkehren, denn all das war erst der Anfang einer langen, aufregenden und geheimnisvollen Reise, die Euch, den Jungen und seinen Hund in die Antike, ins Mittelalter und sogar in eine Zukunftswelt führt.













Der Nachfolger des Klassikers ist da: Tetris 2. Nach langem Warten präsentieren wir Euch hier die Fortsetzung des beliebtesten Puzzlespiels aller Zeiten auf dem Game Boy und dem NES. Wer von Tetris stundenlang an den Game Boy oder den Fernseher gefesselt war, sollte sich jetzt schon mal das entsprechende Gerät reservieren, denn aus Stunden werden Tage... (tg)

Tetris

Dr. Mario

Mario & Yoshi

TETRIS 2 - Der Nachfolger

Was macht Tetris 2 noch interessanter als das „Ur-Tetris"? Da ist zum einen das etwas veränderte Spielprinzip. Als Spieler hat man jetzt ein klares Ziel vor Augen, nämlich den Bildschirm von allen Punktblöcken, die sich zu Anfang hier befinden, zu befreien. Weiterhin spielen jetzt die Farben der Blöcke eine sehr wichtige Rolle, denn nur Blöcke gleicher Farbe können aufgelöst werden. Zu den bewährten 6 verschiedenen Klötzen haben sich 3 neue hinzugesellt, die sich den Gegebenheiten anpassen und ihre Form verändern. Durch das Zusammenspiel von Formen und Farben kann man so nie für möglich gehaltene Kettenreaktionen auslösen! Und dann gibt es da noch die blinkenden Punktblöcke, die bei ihrer Auflösung alle Blöcke der gleichen Farbe miteliminieren. Allerdings sind diese meist nur durch sehr geschicktes Kombinieren zu erreichen.

Doppelschlag: NES und Game Boy

Die Verwandtschaft mit Tetris ist deutlich zu erkennen. Rechts oben sieht man den Block, der als nächster herunterfallen wird. So kann man jetzt schon die Farben einplanen und durch eine geschickte Plazierung des Klotzes wieder einige andere Blöcke auflösen. Am unteren Rand sieht man die Punktblöcke, die es gilt, vom Bildschirm zu verbannen.

Auch beim Game Boy spielen die Farben bei Tetris 2 die Hauptrolle. Blöcke werden gelöscht, wenn man 3 gleichfarbige Blöcke übereinander oder nebeneinander stapelt. Spielt man Tetris 2 auf dem Super Game Boy, kommt man in den Genuß der vollen Farbenpracht, aber auch auf dem normalen Game Boy macht das Spiel einen Heidenspaß!

NES

Das „Ur-Tetris"

Wie unten zu sehen, waren bei Tetris auf dem NES die verschiedenen Klötze ebenfalls farbig dargestellt. Hier spielten die Farben jedoch keine Rolle, denn es galt, waagrechte Reihen komplett zu eliminieren. Man sieht, rein optisch wurde der Stil von Tetris übernommen. Was aber den Spielverlauf angeht, hat sich einiges geändert, wie z. B. der 2-Spieler Modus.

Das kleine 1 x 1 der Variationen

Blinkende Blöcke

In jeder Runde existiert pro Farbe ein blinkender Block. Gelingt es, diesen aufzulösen, lösen sich automatisch auch alle anderen der gleichen Farbe auf.

Feste Blöcke

Zu Beginn befindet sich eine bestimmte Anzahl fester Blöcke, auf dem Bildschirm. Diese gilt es nacheinander alle auszulöschen!

Die verschiedenen Klötze

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7 8. 9.

So sehen die verschiedenen Klötze aus. Natürlich bestehen sie immer aus neuen Farbkombinationen, sodaß eine größere Vielfalt vorhanden ist, als hier dargestellt. Wo Kreise zu sehen sind, trennen sich die Klötze, wenn ein Teil abgelegt wurde.

Die Punktblöcke verschwinden...

Ziel ist es, alle Blöcke, die sich zu Beginn auf dem Bildschirm befinden, verschwinden zu lassen. Dies funktioniert, indem man mindestens 2 weitere gleichfarbige Blöcke auf oder neben einem Punktblock stapelt.

Wir haben es geschafft, 2 weitere gelbe Blöcke auf dem Punktblock zu stapeln!

Die Reihe aus 3 gelben Blöcken löst sich auf. Uff, wieder einer weniger!

Geniale Kettenreaktionen!

Um solche Spielzüge zu machen, muß man seinen Grips schon etwas anstrengen und flinke Finger besitzen.

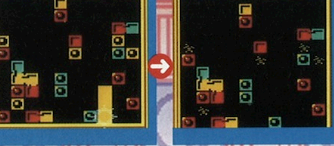


Die Herausforderung: Der 1-Spieler-Modus

Die größte Herausforderung die an einen Spieler gestellt wird, ist immer die eigene Höchstleistung zu überbieten. Der 1-Spieler-Modus von Tetris 2 ist hierfür wie geschaffen! Ist es zu Beginn des Spiels noch kein Problem die blinkenden Blöcke zu erreichen, um alle gleichfarbigen Blöcke auszulöschen, wird es im weiteren Verlauf immer schwerer, rechtzeitig richtig zu reagieren. In jeder neuen Runde wächst die Zahl der Blöcke, die zu eliminieren sind. Auch die Geschwindigkeit der herunterfallenden Blöcke nimmt stetig zu, sodaß immer höhere Anforderungen an den Spieler gestellt werden. Durch die vielen Variationen die sich automatisch ergeben, wird der Spielverlauf aber niemals unfair. Außerdem gibt es ja bei einem Mißerfolg immer die Möglichkeit, den jeweiligen Level dank der Continue-Funktion beliebig oft zu wiederholen. Auch hier gilt die alte Weisheit: Übung macht den Meister!

Blinkende Punktblöcke

Bei diesen Blöcken handelt es sich um eine besondere Variante. Schafft man es, einen dieser Blöcke aufzulösen, verschwinden alle Blöcke der gleichen Farbe!



Der Weg zum blinkenden Block ist frei. Zwei weitere Blöcke und er löst sich auf.

Mit dem blinkenden Block verschwinden alle Punktblöcke der gleichen Farbe!

Habt Ihr es geschafft, alle Blöcke aufzulösen, erreicht Ihr die nächste Runde. Schafft Ihr es in einer bestimmten Zeit, winkt Euch sogar noch ein Bonus.

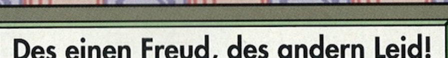
PLOB!!!

Das Duell: Der 2-Spieler-Modus

Zweikampf

Duelle mit einem Freund sind bei Tetris 2 ein besonderes Schmankerl. Zu Beginn des Spiels können Geschwindigkeit und Runde individuell eingestellt werden, um so den Vorsprung, den ein Spieler vielleicht besitzt, ausgleichen zu können. Wer als erster alle Punktblöcke vom Spielfeld verbannt, bekommt die Runde auf seinem Konto in Form einer goldenen Maske gutgeschrieben. Gespielt wird solange, bis einer der beiden Kontrahenten 3 Runden für sich verbuchen kann.

Blinker-Wechsel



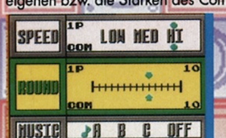
Die Löschung eines blinkenden Blocks im 2-Spieler-Modus, läßt die anderen nicht verschwinden.

Ein neuer Block beginnt zu blinken, damit das Duell auch weiterhin interessant bleibt.

Im 2-Spieler-Modus haben die blinkenden Blöcke eine andere Funktion. Schafft man es, einen dieser Blöcke aufzulösen, verschwinden nicht alle gleichfarbigen Blöcke, sondern man kann den Gegner aktiv behindern. Ist der blinkende Block verschwunden, fängt ein anderer an, um weitere Möglichkeiten zur Beeinflussung des Gegners offenzuhalten.

Gegen den Computer

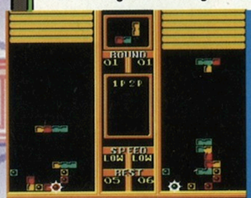
Möchte im Moment kein Freund oder Familienmitglied, aus welchen Gründen auch immer, gegen Euch antreten, steht Euch natürlich der allzeit bereite Computer für ein Duell zur Verfügung. Auch in diesem Modus könnt Ihr Eure eigenen bzw. die Stärken des Computers einstellen.

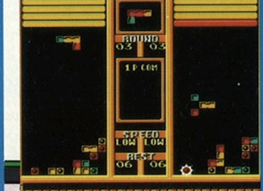


Um das Duell interessanter zu gestalten, können die Einstellungen verändert werden. So ist auch gegen den Computer ein fairer Kampf garantiert.

Des einen Freud, des andern Leid!

Besonders durchdachte Spielzüge werden natürlich damit belohnt, daß sich beim Gegner irgendetwas tut, das ihn behindert. So wird z.B. das Spielfeld des Gegenspielers verkleinert oder die Blöcke fallen in einer atemberaubenden Geschwindigkeit herunter, sodaß eine überlegte Plazierung nur noch schwer möglich ist.





Die Geheimnisse der Technik!

Einschieben

Wie von Tetris her bekannt, lassen sich alle Blöcke im und gegen den Urzeigersinn drehen. Das eröffnet auch die Möglichkeit, Klötze so geschickt zu drehen, daß sie von der Seite in eine Lücke geschoben werden können.

Richtig gedreht paßt der Klotz genau in die Mitte der beiden vorhandenen Blöcke.

Genaues Timing ist allerdings die Hauptvoraussetzung, daß das Manöver von Erfolg gekrönt ist.

Durch das geschickte Manöver von der Seite löst sich sich die Dreierreihe auf. So kann man oft durch nur einen Zug gleich mehrere Punktblöcke auflösen, um noch schneller ans Ziel zu gelangen.

Die teilbaren Klötze

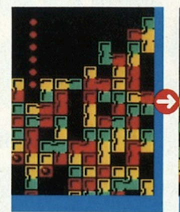
Klötze, die nur an einer Ecke verbunden sind, lösen die Verbindung, wenn einer der Teile einen festen Platz gefunden hat. Der Clou ist, daß sich der noch bewegende Teil weiterhin steuern läßt.

Der gelbe und der blaue Block haben ihren Platz gefunden. Der rote Doppelblock löst sich und kann weiterhin gesteuert werden.

Der kleine Doppelblock läßt sich besser in die Lücken zwischen den Punktblöcken manövrieren. Wo man einen großen Klotz niemals hinsteuern könnte, nach der Trennung ist fast keine Position mehr unerreichbar.

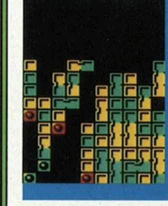
Die magische Sechserreihe

Eine Besonderheit bilden die Klötze, die nur aus 4 Blöcken von gleicher Farbe bestehen. Schafft man es, mit Hilfe eines solchen Klotzes insgesamt 6 Blöcke auf einmal in einer Reihe verschwinden zu lassen, lösen sich alle Blöcke der entsprechenden Farbe auf, außer die Punktblöcke. So kann man auf einen Schlag wieder jede Menge Platz für neue Klötze schaffen.



Ein besonderer Schachzug: 6 Blöcke werden in einer Reihe gleichzeitig aufgelöst.

Wie von Geisterhand verschwinden alle anderen roten Blöcke, außer den Punktblöcken, ebenfalls.





Durch die Auflösung aller roten Blöcke rutschen die restlichen Reihen weiter nach unten. Der Bildschirm wird wieder übersichtlich!

Der Clou: Der Game Boy-Puzzle-Modus

Besitzer eines Game Boy-Moduls dürfen sich noch über eine besondere Überraschung freuen: Den Puzzle-Modus. Die Aufgabe des Spielers ist es, alle auf dem Bildschirm befindlichen Blöcke mit möglichst wenigen Klötzen zu beseitigen - für Perfektionisten eine besondere Herausforderung, da man die Bilder oft mit nur einem Klotz auflösen kann. Allerdings muß dieser natürlich richtig plaziert werden. Viele Stunden mit rauchendem Kopf stehen Euch bevor, bis Ihr den Puzzle-Mode „Perfect" geknackt habt!!!





Hat man das Bild optimal gelöst, erscheint die Meldung „Perfect" und man kann sich dann beruhigt dem nächsten Rätsel zuwenden.

MISSILE COMMAND

VERTEIDIGT DIE BASIS: ABSCHUSS!

„Missile Command", das zweite Spiel aus der Serie „arcade CLASSIC" verfolgt ein moderneres Spielprinzip als „Asteroids". Zwei Bodengeschütze haben die Aufgabe, verschiedene Städte vor Raketenangriffen aus der Luft zu verteidigen. Ihr müsst zuerst mit einem Bildschirmzeiger zielen und dann schießen. Ein Game für blitzschnelle Reaktionen und Freunde von Ballerklassikern aus dem letzten Jahrzehnt. Shoot'em up!

Wählt, ob Ihr alleine oder zu zweit ein Spiel wagen wollt.



Achtung: Die Anzahl der Raketen ist begrenzt.

Die Verteidigungsleistung bestimmt Eure Punktzahl.

arcade CLASSIC™

Beide stammen sie aus der Ursuppe aller Videospiele, aus einer Zeit Anfang der 80er Jahre, als die Szene noch glühend brodelte und dampfte. Sie heißen: „Missile Command" und „Asteroids", befinden sich auf einem(!) Game Boy-Modul und treiben jedem Videospiel-Freak die nostalgischen Freudentränen in die Augen. Die Serie „arcade CLASSIC" macht das Wiederauferstehen dieser und anderer richtungsweisender Frühwerke möglich. Haltet also die Augen offen: Weitere Perlen aus der Kinderstube der Videospiele werden bestimmt noch folgen und dürfen in keiner Freak-Sammlung fehlen! Schließlich mußten Videospielfans schon viel zu lange auf die Wiederveröffentlichung der alten Kult-Klassiker warten.

(ak)

ASTEROIDS

SCHIESSEN, DASS DIE FETZEN FLIEGEN!

„Asteroids" ist DER Urvater aller Vektor-Shoot'em-up-Spiele. Die Spielregeln sind einfach und genial: Ein Raumschiff, das sich um die eigene Achse drehen und innerhalb eines Bildschirmes fliegen kann, wird von herumirrenden Asteroiden bedroht. Berührt ein Asteroid das Raumschiff, geht es flöten. Zum Glück haben die Urväter dieses Games an das Wichtigste gedacht: An die Bordkanone. Zerstört die Asteroiden, bevor sie Euch zerstören. Aber Achtung: Die Asteroiden zerplatzen unter Beschuß in immer kleinere Teile, die nicht minder gefährlich sind. Also, rein ins Raumschiff und schießen, daß die Fetzen fliegen.



Zwei Versionen sind spielbar: Die Urversion in spröder Vektorgrafik, und die aufgepeppte Version mit Bitmap-Grafik.

Wenn die enge Bedrängnis keinen Ausweg mehr bieten sollte, kann das Raumschiff auf Knopfdruck weggewarpt werden.

MICKEY MOUSE V

ZAUBERSTÄBE



MICKEYS BEFREIUNG SEINER FREUNDE GEHT WEITER...

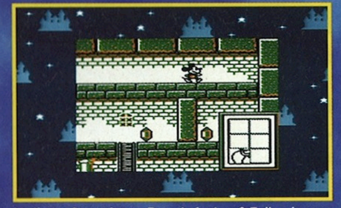
Die Befreiungsaktion seiner Freunde bereitet Mickey mittlerweile schon einiges Kopfzerbrechen. In den dunklen Katakomben von Yashias Schloß kann einem aber auch Angst und Bange werden, denn groß ist die Zahl der Gefahren und Fallen. Damit Ihr in den Burgmauern nicht auf verlorenem Posten steht, haben wir die nächsten Stages etwas genauer beleuchtet! (tg)

STAGE 5 • STAGE 5 • STAGE 5

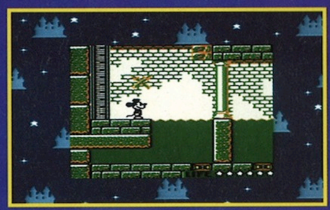
Wie Ihr die einzelnen Gegenstände einsetzen müßt, haben wir Euch ja bereits in der letzten Ausgabe beschrieben. Hoffentlich habt Ihr Euch die Funktionen gut eingeprägt, denn in dieser Stage muß Mickey hellwach sein, um nicht ein Opfer von Yoshias Schergen zu werden. Die Frösche hüpfen hier nämlich rücksichtslos durch die Gänge und überrennen alles, was irgendwie nach Maus ausschaut. Auch mit den versteinerten Statuen ist nicht gut Kirschenessen, denn wenn Ihr ihnen zu nahe kommt, erwachen sie aus ihrem Jahrhunderte langem Schlaf. Weiter unten in diesem Level sollte Mickey aufpassen, daß er keine nassen Füße bekommt, denn beim letzten großen Regen ist hier Wasser eingedrungen und hat den unteren Teil überschwemmt. Aber keine Bange, in jedem Wasserloch befindet sich ein Teleporter, der Euch wieder auf die sichere Plattform zurückbringt.



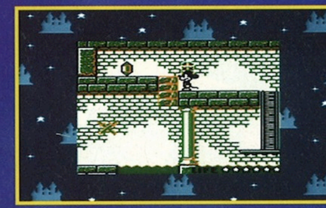
Am Start des Levels solltet Ihr Euch zuerst nach rechts begeben. Ganz hinten findet Ihr das erste Bildteil.



In dieser Stage ist es Eure Aufgabe, 6 Teile eines Bildes zu finden. Die Teile sind über den ganzen Level verstreut.



Habt Ihr das Wasser erreicht, solltet Ihr vorsichtig nach rechts springen, denn Mickey ist äußerst wasserscheu.



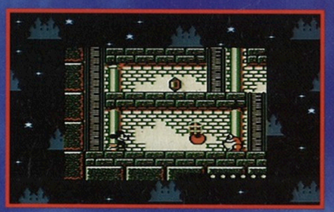
Die Steine vor Mickey brechen weg, sobald er sie berührt. Springt auf sie drauf und sofort weiter nach links, dann klappt's!

STAGE 6 • STAGE 6

Was diesen Abschnitt besonders anspruchsvoll macht, ist seine unüberschaubare Größe. Mickey muß schon eine gehörige Portion Orientierungssinn mitbringen, damit er auch die entlegensten Winkel dieser Stage nach den Teilen des Bildes durchsuchen kann. Brisant wird es, wenn es zu einer Begegnung mit dem tollwütigen Frosch kommt, der durch die Gänge rast und sich von nichts aufhalten läßt. Aber zum Glück hat Mickey ja bereits im ersten Diamanten einen Apfel gefunden, mit dem er den Frosch bremsen und dann fast ungehindert die fehlenden Teile suchen kann. Habt Ihr den Frosch erlegt, solltet Ihr alle Gänge gewissenhaft ablaufen, denn wer weiß schon, was sich so alles in den Diamanten verbirgt.

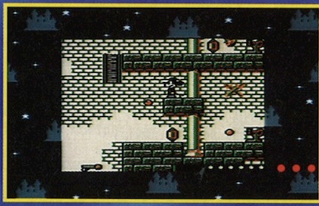


Hier ist ebenfalls ein Bild mit 6 Teilen zu erstellen, um die Stage verlassen zu können. Keine leichte Aufgabe!



Den grünen Plagegeist solltet Ihr mit einem gezielten Apfelwurf außer Gefecht setzen, damit Ihr in Ruhe suchen könnt.

STAGE 7 • STAGE 7 • STAGE 7

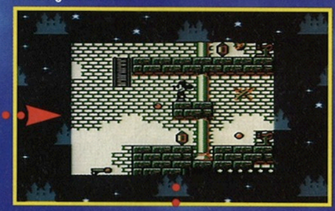


Kanonen, wohin man blickt. Es ist gar nicht so einfach, alle Schüsse im Auge zu behalten. Ein Glück hat Mickey eine enorme Sprungkraft.

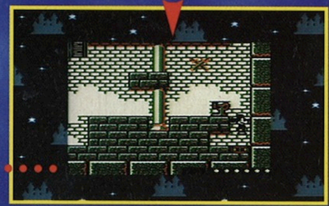
Zum Glück sind in diesem Abschnitt lediglich 4 Bilderteile versteckt. Schwer genug, bei den ganzen fliegenden Geschossen!



Um an dieser Stelle weiterzukommen, muß Mickey den Schlüssel, den er unten gefunden hat, einsetzen. Erst dann senkt sich die Brücke und Mickey kann mit einem weiten Satz die nächste Plattform erreichen. Aber Vorsicht: Auch hier wird scharf geschossen!



Die Böllerschüsse hallen durch die Gruft. Hier wird Mickeys Reaktionsvermögen auf eine harte Probe gestellt, denn aus jeder Richtung wird er ohne Unterlaß beschossen. Deshalb heißt es, kühlen Kopf bewahren und in Deckung gehen. Wenn Ihr Euch vorsichtig vorantastet, sollte aber auch dieses Rätsel mit ein wenig Übung in kurzer Zeit der Vergangenheit angehören.

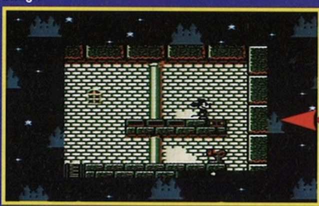


Rechts unten hinter der Kanone findet Ihr den ersten Teleporter. Benutzt das Loch im Boden vor der Kanone, um vor den Schüssen in Deckung zu gehen und im richtigen Moment zum Teleporter zu springen. Habt Ihr den Teleporter erreicht, ist die Stage noch lange nicht zu Ende, denn die nächste Kanone ist schon nachgeladen.



Vom Fließband müßt Ihr im letzten Agenblick nach rechts abspringen, sonst fällt Mickey wie ein Stein nach unten.

Rechts oben findet Ihr den letzten Teleporter, der Euch in einen Geheimraum mit dem letzten Bildteil bringt.





TETRIS & DR. MARIO
SUPER NINTENDO

Virensprache
Hat sich jemals irgend jemand gefragt, wie sich eigentlich Viren unterhalten? Ich habe es herausgefunden und verrate Euch, wie es funktioniert: Bei der nächsten „Dr. Mario Sitzung“ müßt Ihr mal versuchen, so schnell wie möglich die Pillen nach oben zum Flaschenhals zu stapeln, also zu verlieren. Wartet dann, bis die Endmelodie beendet ist und drückt nun auf dem 2. Controller „B“, „A“ oder „X“, um einer der Viren zu lauschen (hängen die Farben der Viren und der Knöpfe etwa zusammen?).
Verstanden habe ich es zwar nicht, was sie uns so mitzuteilen haben, aber das findet vielleicht jemand anders heraus!
Also denn, weiterhin viel Spaß wünscht Euer Sprachforscher

Markus Roth, Seligenstadt

Super Star Wars III - Return Of The Jedi
Super Nintendo

Tastenkombinationen ohne Ende
Bei dem dritten Teil der Star Wars Saga gilt es, das Imperium ein für alle Mal zu besiegen. Doch dieses Vorhaben ist leichter gesagt als getan. Solltet Ihr Euch dabei schon vor lauter Verzweiflung das ein oder andere Haar ausgerauft haben, verschaffen Euch folgende Tricks ein leichtes Spiel. Gebt untenstehende Tastenkombinationen im Titelbild (wenn das Menü erscheint) auf dem ersten Controller ein und die Macht ist von nun an mit Euch!

ABAYAX	Ihr erhaltet 7 Continues
XXBAY	Ihr habt 99 Leben
BXBXBXBBBY	Ihr besitzt unendlich viele Thermalbomben
XXYYXX	Euch stehen alle Spielfiguren zur Auswahl

Solltet Ihr aber trotzdem von der guten Seite der Macht verlassen sein, braucht Ihr nicht zu verzweifeln. Gebt im Titelbild den Code AB AB AB AB ein, legt Euch entspannt im Sessel zurück und genießt den Abspann.

Die Profiliga ruft!

Basketball, der sogenannte körperlose Sport, zählt neben dem Super Nintendo zu Peter Osburgs liebsten Hobbys. Nach nur einem Jahr seiner Mitwirkung wurde die D-Jugend seines Heimatvereins bereits Landesmeister - reife Leistung. Der Eisenhüttenstädter rechnet mit einer baldigen Beförderung in die C-Jugend, um dort an seine atemberaubenden Erfolge anknüpfen zu können, muß sich aber wegen der Altersbeschränkung noch etwas gedulden. Aber auch als begeisterter Videospieler hat er einige großartige Erfolge zu verzeichnen: Secret of Mana, Zelda 3 und Starwing, um nur einige zu nennen. Wer Sport und Spiel auf solche Weise verbinden kann, hat immer gute Laune, wie wir deutlich an seinem Portrait erkennen können. Also, weiter so Peter!

Kid Klown In Crazy Chase
Super Nintendo

Levelanwahl
Wer kennt das Problem nicht? Deine Finger glühen schon, Blackjack's Bombe ist kurz vor der Detonation und Du setzt alles daran, den Sprengkörper von der Zündschnur zu entfernen.
Wer allerdings eine Heizung im Zimmer hat und daher keine glühenden Finger benötigt, kann gleich zu Anfang in ein höheres Level einsteigen.
Dazu drückt Ihr im Titelbild zuerst auf dem zweiten Controller die L und R Taste und zusätzlich
A für Stage 2
B für Stage 3
X für Stage 4
Y für Stage 5.
Diese Kombination haltet Ihr gedrückt und gebt dann die gleiche auf dem ersten Controller ein. Toi, toi, toi bei der Eingabe!

Mario's Picross
Super Nintendo

Gehirnakrobatik in Farbe
Hallo Club Nintendo!
Ich habe einen ganz heißen Tip für Mario's Picross herausgefunden. Für alle Super Game Boy Spieler, die sich mit den vorgegeben Rahmen nicht zufrieden geben, oder denen sie einfach zu trist sind, sei dieser Trick gedacht.
Wenn das Titelbild erscheint, also der Rahmen gewechselt hat, betätigt Ihr den Startknopf, laßt ihn los und haltet sofort darauf das Steuerkreuz
– nach oben für einen schwarzen Rahmen
– nach unten für einen weißen Rahmen
– nach rechts für einen roten Rahmen
– nach links für einen gelben Rahmen
gedrückt, bis der neue Rahmen erscheint. Nun könnt Ihr Euch in einer anderen archäologischen Atmosphäre den Rätseln der Vergangenheit widmen.

Oliver Kern, Alzey



Immer nur grün, die anderen wollen auch mal!

Die Bananenpower gibt Euch bestimmt neue Impulse!

Unirally
Super Nintendo

Entspannter Abspann
Nach vielen abgefahrenen Reifen habe ich einen Trick für „Unirally“ herausgefunden. Ob wahnwitzige Geschwindigkeit, abgedrehte Strecken oder halsbrecherische Stunts, alles kann übersprungen werden und wir können in aller Ruhe die Endsequenz anschauen.
Haltet dazu im Hauptmenü auf dem ersten Controller L und R gedrückt, während Ihr das Steuerkreuz nach unten und sofort darauf den B-Knopf drückt.
Nun könnt Ihr Euch die neuesten Nachrichten in den „Daily News“ und in der „National Gossip“ durchlesen und Euren Erfolg genießen. Die Karikaturen der Programmierer werden Euch sicherlich auch gefallen. Versucht's doch mal!

Lars Voogt, Wuppertal



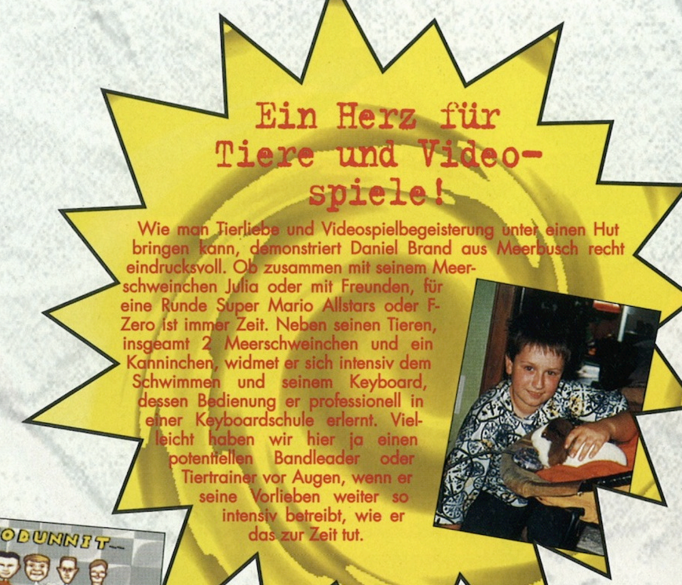
Cool, Deine erste Schlagzeile ist vollbracht!



Also Radfahren kann von denen keiner!



Der „NATIONAL gossip“ war live dabei!



Ein Herz für Tiere und Videospiele!

Wie man Tierliebe und Videospielbegeisterung unter einen Hut bringen kann, demonstriert Daniel Brand aus Meerbusch recht eindrucksvoll. Ob zusammen mit seinem Meerschweinchen Julia oder mit Freunden, für eine Runde Super Mario Allstars oder F-Zero ist immer Zeit. Neben seinen Tieren, insgeamt 2 Meerschweinchen und ein Kanninchen, widmet er sich intensiv dem Schwimmen und seinem Keyboard, dessen Bedienung er professionell in einer Keyboardschule erlernt. Vielleicht haben wir hier ja einen potentiellen Bandleader oder Tiertrainer vor Augen, wenn er seine Vorlieben weiter so intensiv betreibt, wie er das zur Zeit tut.

Klassik-Tip: Tennis
Game Boy

Das Aufschlagwunder
Vorhand, Rückhand, Netzangriff und Volleyspiel, Tennis bietet viele abwechslungsreiche Möglichkeiten, um dem Gegner die Bälle um die Ohren zu schlagen. Bei einer besonderen Variante darf der Ball jedoch gar nicht berührt werden. Wie das?? Dieser spektakuläre Aufschlag wird in der Realität bestimmt nicht vorkommen, auf dem Game Boy jedoch bringt er sichere Punkte. Werft dazu bei eigenem Aufschlag den Ball in die Luft und lauft schnell unter die fallende Kugel, so daß sie direkt auf Eurem Kopf landet. Wunderbarerweise wird kein Fehler angezeigt, sondern Euer Punktekonto freut sich über eine Bereicherung. So könnt Ihr jedes Aufschlagspiel sicher nach Hause bringen, und mit einem einzigen Break das komplette Match gewinnen.

The Legend Of Zelda - A Link To The Past
Super Nintendo

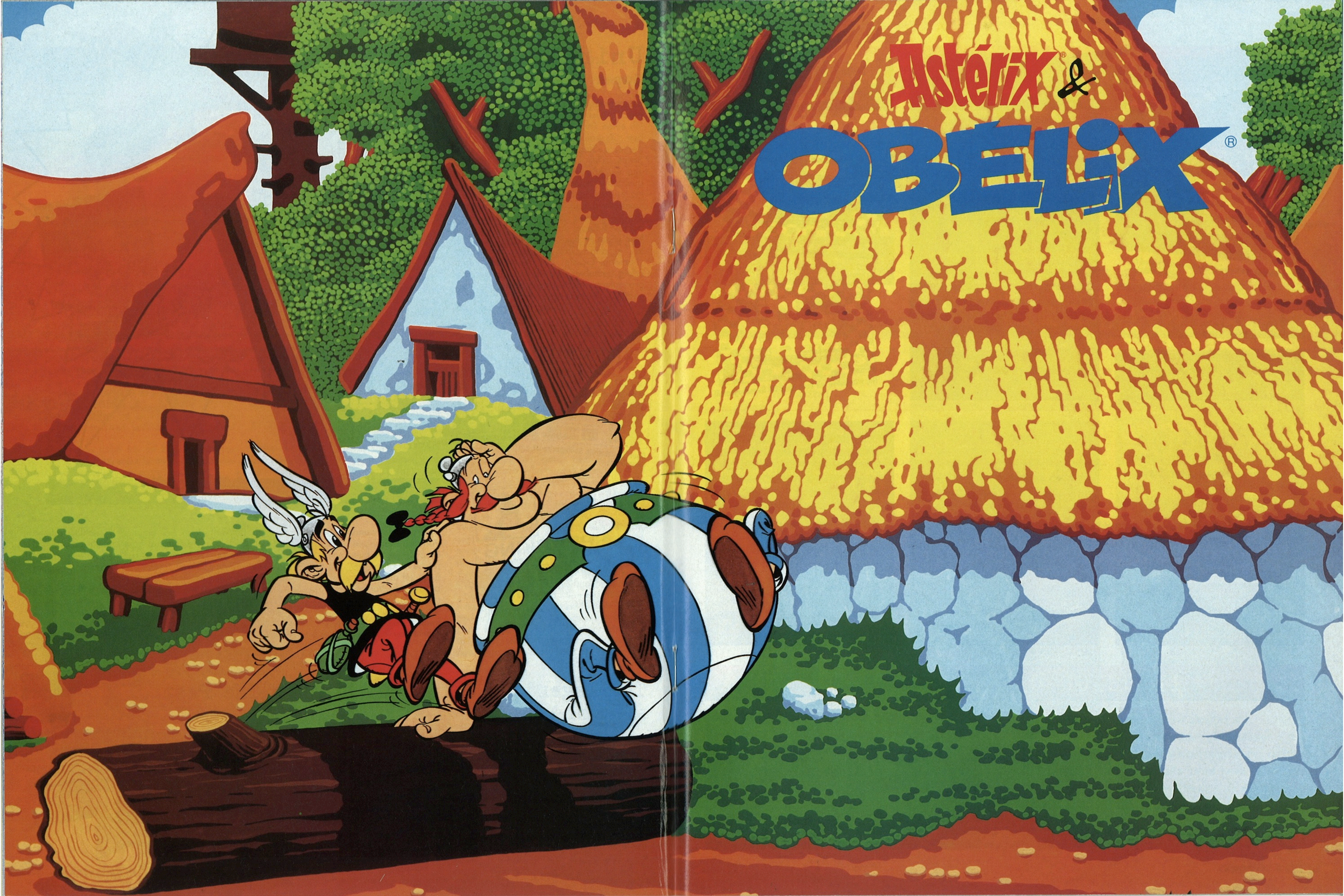
Eine magische Abkürzung zum Zauberumhang
Lieber Club Nintendo!
Ich habe einen Trick herausgefunden, wie man früher den Zauberumhang erreichen kann. Ihr müßt nicht warten, bis Ihr den Titanenhandschuh besitzt, sondern es genügt, wenn Ihr bereits den Spiegel und den Hammer gefunden habt. Begebt Euch in die Schattenwelt und stellt Euch auf dem Friedhof hinter das rechte obere Grab. Schaut nun in den Spiegel und Ihr steht direkt neben dem Grabstein, unter dem sich der Zugang zum Zauberumhang befindet. Mit der Rempelattacke öffnet sich hier ein neuer Weg für Euch und der Umhang ist greifbar nahe.
Noch viel Spaß beim Entdecken von Hyrule wünscht

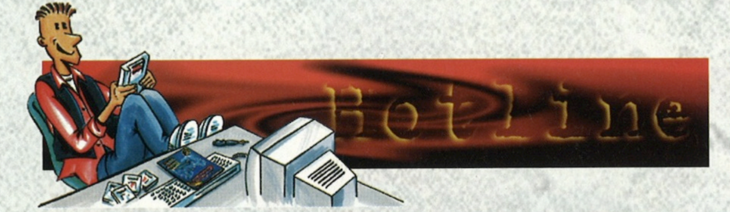
Michael Herpich, München



Benutzt an dieser Stelle des Friedhofs den Spiegel!

Ihr steht direkt vor dem Grabstein und könnt ihn anrempeln. Schon öffnet sich der Geheimgang.


Astérix®&
OBÉLIX®



Habt Ihr Fragen zu Eurem Lieblingsspiel, dann ruft die 0 60 26/94 09 40 an!

KIRBY'S DREAM LAND 2 (GB)

Wo finde ich das Regenbogenschwertteil in Level 4?



1

Ihr müßt Euch einen Fisch (4-3) und einen Feuerball (4-4) besorgen und im zweiten Teil von 4-4 die drei Eisblöcke unten in der Mitte zerstören. Die zwei Blöcke rechts bzw. links müssen übrig bleiben, da Ihr nur von dort aus wieder nach oben springen könnt, um den Durchgang in der Mitte zu erreichen.
Unten müßt Ihr den Feuerball abwählen (Select), einen der Sternblöcke wegsaugen und schnell den Feuerball wieder schnappen. Jetzt muß alles wiederholt werden, bis der Fisch durch die Lücke paßt. Diese Aktion ist sehr, sehr schwer und erfordert Schnelligkeit und viel Übung!!!



Beeilung, sonst ist der Feuerball dahin!



Na, was haben wir denn hier? Ein Regenbogenteil!

Im Level 6 finde ich auch kein Regenbogenschwertteil!



2

Zuerst muß man sich einen Fisch besorgen. Damit geht man dann in Welt 6-2 hinein.
Im ersten Abschnitt holt man sich Eis und geht rechts durch die Tür. Im nächsten Abschnitt sind zwei Türen. In die erste (in der Mitte bei den einzelnen Plattformen) muß man hinein und hier gegen die Strömung nach links schwimmen. Dort kämpft man gegen Elektro und saugt ihn nach dem Kampf ein.
Dann geht man nochmals in die mittlere Tür und schwimmt mit der Strömung nach rechts. Hier muß man gegen einen Steinblock kämpfen, aber auf jeden Fall Elektro behalten! Als Belohnung winkt der Hamster.
Jetzt geht man im zweiten Abschnitt in die rechte Tür. Man kommt in einen Raum, in dem zwei Kanonen auf schwarzen Steinen stehen. Diese kann man mit dem Hamster und dem Elektroschock zerstören und erhält somit die Eule. Mit dieser fliegt man in dem Windabschnitt nach rechts gegen den Wind und kämpft dort gegen einen Bumerangwerfer. Nach dem Sieg muß man auch diesen einsaugen und hat jetzt also die Eule und den Bumerang. Damit fliegt man jetzt nach links in die erste Tür und kann die Steine vor dem Teil mit dem Schwert zerstören.

ILLUSION OF TIME (SNES)

Ich befinde mich in dem Sonderlevel, nachdem ich alle 50 roten Juwelen gefunden habe. Dort kann ich allerdings nicht alle Gegner besiegen, da ich sie teilweise nicht erreichen kann. Wie komme ich dort weiter?

3



Um die restlichen Gegner zu erreichen, kämpft Ihr Euch bis zur Treppe durch. Wenn Ihr sie erreicht habt, überquert Ihr sie und marschiert nach unten. Dort lauft Ihr nach links, bis es nicht mehr weitergeht. An der Treppe könnt Ihr nun auf der linken unteren Seite eine dunkle Stelle erkennen. Dort führt Ihr den Psycho Slider nach oben aus, rutscht also unter der Treppe durch. Nun setzt Ihr Euren Weg durch den Level fort, um im weiteren Verlauf dort den Endgegner zu besiegen.

DONKEY KONG LAND (GB)

Ich befinde mich in Level 3-4 und kann den Buchstaben „K" von K-O-N-G nicht finden?



4

Um diesen Buchstaben zu erreichen, müßt Ihr am Anfang des Levels sofort nach links laufen. Dort könnt Ihr ein Faß erkennen, das von oben nach unten fährt. Dieses Faß bewegt sich allerdings nur einmal nach oben. Danach verschwindet es. Also heißt es, die Beine in die Hände zu nehmen und in das Faß zu springen. In ihm fahrt Ihr nun nach oben. Rechts von Euch erscheint nun eine Ebene. Laßt Euch dort hinschießen und marschiert weiter nach rechts. Setzt nun Euren Weg fort und Ihr werdet das „K" auf einer Plattform finden.



Oh heilige Bananen, endlich haben wir es gefunden!

PAC-MAN 2 - THE NEW ADVENTURES (SNES)

Wo finde ich die ID Karten?





Es gibt insgesamt drei ID-Karten, die Ihr benötigt, bevor Ihr dem gefährlichen Kaugummi-Monster gegenübertreten könnt.

1. ID Karte: Construct Area
In dieser Höhle befindet sich eine Kiste am Boden, die mit zwei Augen versehen ist. Wenn Ihr sie mit Eurer Steinschleuder trefft, werden drei Geister sichtbar, die sich in der Kiste versteckt hatten. Besiegt die Geister als Super Pac-Man (gönnt ihm eine Power-Kugel) und einer der Geister wird die erste ID-Karte fallenlassen.
2. ID Karte: Old Arcade
In dieser Gegend mit Zugstation und Hot Dog-Stand steht ein silberner Zylinder am Boden, der ebenfalls Augen besitzt. Beschießt ihn und drei Geister erscheinen. Nachdem Ihr alle als Super Pac-Man verspeist habt, könnt Ihr die nächste ID-Karte finden.
3. ID Karte: Roof Top
Wenn Ihr schon mindestens eine ID-Karte gefunden habt, befindet sich auf der „Station Street" vor dem Hamburger-Restaurant ein Hebekorb, mit dem Pac-Man nach oben fahren kann. Auf dem Dach angekommen erschrecken Euch drei Geister. Futtert sie und die ID-Karte gehört Euch!

TRUE LIES (SNES)

Ich befinde mich im ersten Level. Dort kann ich ganz am Anfang einen Flammenwerfer außerhalb des Gebäudes erkennen. Wie kann ich ihn erreichen?



6

Damit Ihr diesen Flammenwerfer bekommen könnt, müßt Ihr Euch bis zur ersten Treppe durchkämpfen. Dort besiegt Ihr alle Gegner, damit Ihr ungestört weiterspielen könnt. Wenn Ihr nun die Treppe nach oben steigt, erkennt Ihr auf der linken Seite einen Schrank. Oberhalb davon befindet sich eine kleine Nische, in die Ihr Euch stellen müßt. Dort lauft Ihr gegen die Wand und betretet so einen Geheimraum, in dem Ihr nun den lang ersehnten Flammenwerfer erreichen könnt. Nun seid Ihr gut ausgerüstet, um das weitere Abenteuer zu bestehen.



Hier geht's mit dem Kopf durch die Wand!



So, jetzt wird den Jungs mal richtig eingeheizt!

Astérix & OBÉLIX®

Helvetien: Level 1

Nachdem unser junger Held den Schauplatz des Geschehens in Helvetien betreten hat, beschleichen ihn ungute Gefühle. Der Bankdirektor Vreneli soll verschwunden sein, besagt ein Gerücht. Alle Hinweise deuten darauf hin, daß er in einem Panzerschrank gefangengehalten wird. Obwohl es unter den vielen möglichen Gefängnisarten für einen Bankdirektor eine durchaus angemessene ist, in einem Tresor eingesperrt zu sein, sollte er dennoch befreit werden. Keine leichte Aufgabe für Asterix oder Obelix! (ak)



„Asterix & Obelix" auf dem (Super) Game Boy erfreut nicht nur den Comic-Fan, sondern bietet allen Jump'n'Run-Fans frisches, unverbrauchtes Futter für ihre 8-Bit-Kiste. Dabei sind beide Spielfiguren schon eine Klasse für sich: Obelix, der ewig hungrige, nach Wildschweinen Ausschau haltende Dicke mit seinem Schoßhündchen Idefix. Und Asterix, der kleine und gewitzte Tausendsassa. Beide bilden ein unschlagbares Team auf dem (Super) Game Boy!

In Britannien durften Asterix und Obelix sogar an einem Rugbymatch teilnehmen!

RÜCKBLENDE:

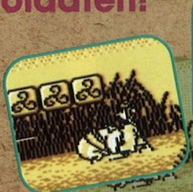
Für all jene, die die beiden letzten Club Nintendo-Ausgaben verpaßt haben (wir berichteten darin schon über „Asterix & Obelix") und das Spiel selbst noch nicht besitzen, folgt an dieser Stelle ein kurze Zusammenfassung der bisherigen Geschichte.

Wie so oft, begann die Geschichte von „Asterix & Obelix" auf dem (Super) Game Boy in einem kleinen unscheinbaren Dorf in Gallien. Die römische Armee mit dem Oberboss Julius Cäsar an der Spitze hatte es sich wieder einmal nicht nehmen lassen, das unbeugsame Dorf der Gallier zu belagern. Daraufhin wetteten Asterix und Obelix mit Cäsar, das römische Reich durchqueren zu können, ohne Schaden zu nehmen. Die erste Reise hatte sie durch Britannien geführt. Nun liegt Helvetien auf dem Reiseplan.

START

① Achtung: Soldaten!

Der erste Level in Helvetien dürfte allen, die die Schlacht in Britannien siegreich gewonnen haben, keine Probleme bereiten. Ein paar römische Patrouillen lassen sich einfach aufmischen: Ein paar treffliche Hiebe und ihnen fliegt nicht nur der Helm weg!



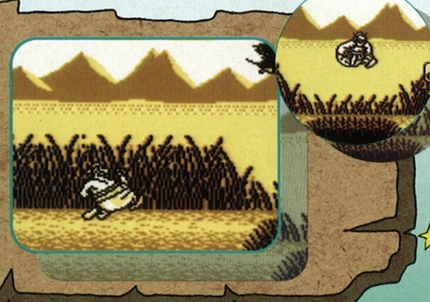


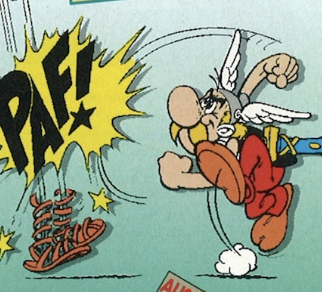
Die Speerträger sind noch die unangenehmsten Gesellen: Rechtzeitig ducken!



② Lochparade

Der erste Level in Helvetien bietet neben den üblichen rauflustigen römischen Legionären vor allem eines an Gefahren: Löcher, Löcher ohne Ende. Asterix oder Obelix sollten sich vor diesen Bodenlöchern hüten und beherzt darüberspringen!



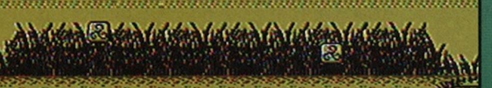


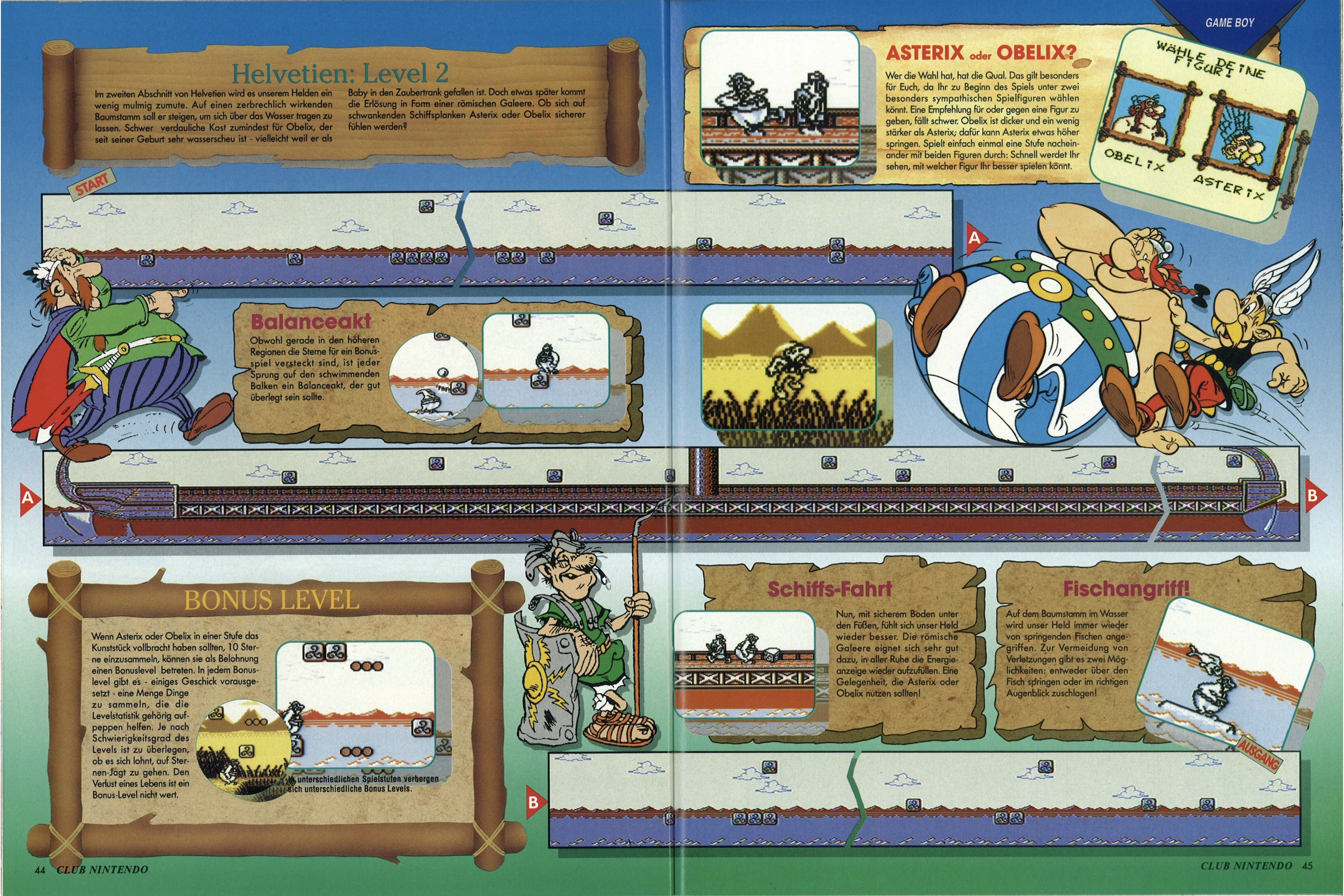






AUSGANG





Helvetien: Level 2

Im zweiten Abschnitt von Helvetien wird es unserem Helden ein wenig mulmig zumute. Auf einen zerbrechlich wirkenden Baumstamm soll er steigen, um sich über das Wasser tragen zu lassen. Schwer verdauliche Kost zumindest für Obelix, der seit seiner Geburt sehr wasserscheu ist - vielleicht weil er als Baby in den Zaubertrank gefallen ist. Doch etwas später kommt die Erlösung in Form einer römischen Galeere. Ob sich auf schwankenden Schiffsplanken Asterix oder Obelix sicherer fühlen werden?

ASTERIX oder OBELIX?

Wer die Wahl hat, hat die Qual. Das gilt besonders für Euch, da Ihr zu Beginn des Spiels unter zwei besonders sympathischen Spielfiguren wählen könnt. Eine Empfehlung für oder gegen eine Figur zu geben, fällt schwer. Obelix ist dicker und ein wenig stärker als Asterix; dafür kann Asterix etwas höher springen. Spielt einfach einmal eine Stufe nacheinander mit beiden Figuren durch: Schnell werdet Ihr sehen, mit welcher Figur Ihr besser spielen könnt.

Balanceakt

Obwohl gerade in den höheren Regionen die Sterne für ein Bonusspiel versteckt sind, ist jeder Sprung auf den schwimmenden Balken ein Balanceakt, der gut überlegt sein sollte.

BONUS LEVEL

Wenn Asterix oder Obelix in einer Stufe das Kunststück vollbracht haben sollten, 10 Sterne einzusammeln, können sie als Belohnung einen Bonuslevel betreten. In jedem Bonuslevel gibt es - einiges Geschick vorausgesetzt - eine Menge Dinge zu sammeln, die die Levelstatistik gehörig aufpeppen helfen. Je nach Schwierigkeitsgrad des Levels ist zu überlegen, ob es sich lohnt, auf Sternen-Jagt zu gehen. Den Verlust eines Lebens ist ein Bonus-Level nicht wert.

In unterschiedlichen Spielstufen verbergen sich unterschiedliche Bonus Levels.

Schiffs-Fahrt

Nun, mit sicherem Boden unter den Füßen, fühlt sich unser Held wieder besser. Die römische Galeere eignet sich sehr gut dazu, in aller Ruhe die Energieanzeige wieder aufzufüllen. Eine Gelegenheit, die Asterix oder Obelix nutzen sollten!

Fischangriff!

Auf dem Baumstamm im Wasser wird unser Held immer wieder von springenden Fischen angegriffen. Zur Vermeidung von Verletzungen gibt es zwei Möglichkeiten: entweder über den Fisch springen oder im richtigen Augenblick zuschlagen!

DONKEY KONG LAND™

Bei allen Bananen, jetzt haben wir den Salat. Cranky scheint wirklich langsam etwas senil zu werden. Hat er Donkey und Diddy doch tatsächlich überredet, sich nochmal die Bananen klauen zu lassen, nur um zu beweisen, daß ein solches Mega-Abenteuer auch auf dem Game Boy möglich ist. Ihr solltet Euch also schleunigst auf den Weg machen, sie zurückzuholen. (tg)

WELT 2: Kremlantis

Majestätisch liegen die alten Ruinen der Tempelstadt vor Donkey und Diddy Kong. Vor allem Diddy sieht den Unterwasserleveln eher mit gemischten Gefühlen entgegen, denn schließlich ist ein Affe ja kein Fisch. Donkey quittiert die Zweifel des kleinen allerdings nur mit einem Schulterzucken, Cranky in seinem klapprigen Schaukelstuhl würde sich ins Fäustchen lachen, wenn sie jetzt umkehren würden. Also heißt's, Luft anhalten und den Gefahren mutig entgegenschwimmen.



Reef Rampage

Hier geht's jetzt wassermäßig voll zur Sache. In den Unterwasserhöhlen dieses Abschnitts lauern an allen Ecken und Enden gefährliche Fische und sonstiges zwielichtiges Schwimmgetier. Alle warten nur darauf, einen leckeren Affen zum Frühstück, Mittag- oder Abendessen zu vernaschen. Nichtsdestotrotz schicken sich Donkey und Diddy an, die Untiefen des Wassers auszuloten und der deutlichen Bananenspur zu folgen. Mit Armen und Beinen paddelnd versuchen sie, den Gegnern auszuweichen und den rettenden Ausgang zu erreichen.

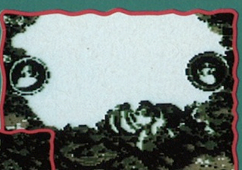
Immer an der Wand

Donkey Kong Country - Reisende werden diese Unterwasserräder sicherlich schon kennen. Ein Kontakt mit ihnen führt unweigerlich zum Absturz. Haltet Euch also deswegen immer nahe an der Höhlenwand, um an den sich bewegenden Rädern vorbeizukommen.

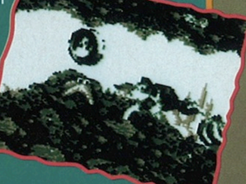


Durchlässige Wände!

1. Schwimmt Ihr an dieser Stelle geradeaus weiter, werdet Ihr feststellen, daß die Höhlenwand nur zum Schein vorhanden ist. Hier befindet sich der Zugang zu einer geheimen Unterwasserhöhle, in der Ihr neben einer Bananenstaude auch noch 2 Kong Münzen ergattern könnt.



2. Und noch ein versteckter Durchgang. Laßt Euch beim „N" nach unten durch die Wand sickern und Ihr habt eine gegnerfreie Zone entdeckt.





Snake Charmer's Challenge

Schweratmend und mit tropfendem Scheitel erreichen die beiden dieses Level. Doch beim Ablick der vielen Schlangen, die zu hunderten die Wege belagern, verschwindet die Müdigkeit schnell aus ihren Augen. Voll konzentriert auf den vor ihnen liegenden Weg beginnen die beiden, die uralte Ruine nach den gestohlenen Bananen zu druchsuchen.



2 Roll'n Jump

Die gefährlich großen Abgründe, die sich in dieser Ruine offenbaren, meistert Ihr am besten mit dem Rollsprung. Rollt Euch in den Abgrund und drückt während der Rolle die Sprungtaste. So könnt Ihr die gähnenden Löcher ohne Probleme passieren.

1 Kanonenfaß

Um das vermißte „O" in diesem Abschnitt zu finden, müßt Ihr das Kanonenfaß benutzen. Sicher ist Euch schon der Schlangenkorb aufgefallen, der direkt auf einem Sprungreifen steht. Benutzt eines der TNT-Fässer, um diesen Korb aus dem Weg zu ballern und springt auf dem Reifen nach oben. Ihr gelangt dann in den Bonusraum, in dem Ihr das „O" finden könnt.

Spreng mal wieder!

„Heilige Banane, hier geht's nicht weiter! Das Erdbeben neulich hat wohl doch mehr Schaden angerichtet, als wir angenommen haben!" Unschlüssig, was jetzt wohl zu tun ist, stehen die beiden Kongs vor dem Felsen, der den Weg zum 6. Level versperrt. „Hey, Donkey, ich hab eine Idee. Beim Ausgang von Level 4 lag doch die Bombe. Warum benutzen wir das Ding nicht, um den Felsen zu beseitigen?" Gesagt, getan. Sie gehen zurück, holen die Bombe und legen sie an den Felsen. „Wow, ganz schön heftig der Knall, aber der Felsen ist jetzt auf dem Weg zum Mond!" „Hä?" Tja, nicht gerade eine Erholungskur für die Trommelfelle, aber immerhin ist der Weg zum nächsten Level jetzt frei!

Chomp's Coliseum

Gerade getrocknet von ihrem letzten Wasserausflug erreichen die beiden Bananenliebhaber die Unterwasserruine. Ihnen schwant schon arges, als sie die ersten Meter tauchend zurückgelegt haben, aber dann trifft sie der Hammer der Erkenntnis: Haie! Vorsichtig tasten sie sich Zentimeter um Zentimeter weiter, um bloß keine unliebsame Überraschung zu erleben. Aber da es ja keine andere Möglichkeit gibt, die Bananen wiederzubekommen, beißen sie die Zähne aufeinander und schwimmen weiter.

1 Extremer Haialarm!

Gleich am Start erwartet sie bereits der erste zähnefletschende Hai. Hier sollten sich die beiden Affen sehr vorsichtig verhalten, denn ein Biß des Raubfischs genügt, um ihnen das Lebenslicht auszublasen. Ein weiter Bogen ist also angesagt, um die Stelle ohne Schrammen zu überstehen.





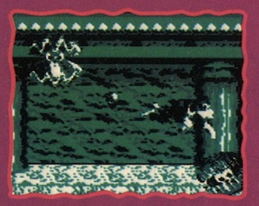


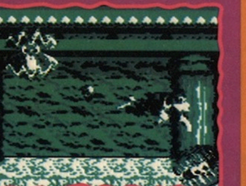


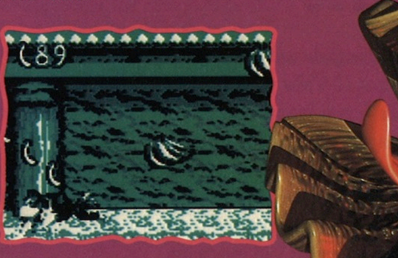


Der Boss: Die Auster!

Endlich stehen Donkey und Diddy der Auster gegenüber. Sie versucht, sie mit Stahlperlen zu beschießen. Aber auch für diese Situation fällt den beiden die Lösung ein: Sie schwimmen zu der Muschel. Hier warten sie, bis die Auster einen Schuß wagt. Geschickt weichen sie der Stahlperle aus, die von der Muschel abprallt und die Auster selbst verletzt.







Der Rest von Welt 2

Kremlantis, der sagenumwobene, teilweise versunkene, Teil der Donkey Kong Insel verbirgt allerdings noch viel mehr Gefahren. Weite Teile der Ruinen und Unterwasserhöhlen konnten wir Euch leider aus Platzgründen nicht zeigen, aber Ihr wollt ja bestimmt auch mal alleine auf Entdeckungsreise gehen. Denn, wenn man alles vorher weiß, kommt ja gar keine Überraschung mehr, auf die wir uns doch alle freuen, oder?



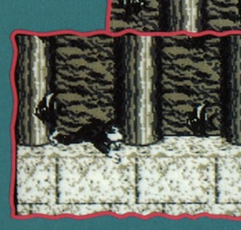


Auch die restlichen Abschnitte der 2. Welt bieten viele versteckte Geheimnisse. Achtet deshalb immer auf die Ausrufezeichen auf der Karte!



2 Hey, Fangfish!

An den Stellen, an denen der Fangfish hier auftaucht, ist es leider nicht mehr möglich, nur an der Wand entlangzuschwimmen. Dann seid Ihr nämlich mit Sicherheit eine leichte Beute. Versucht also, mit viel Gefühl Euren Affen zwischen den Fischen hindurchzusteuern. Schwierig, aber der einzige Weg, um die Affen sicher zum Ausgang zu bringen.



Special

MAN SPRICHT S.I.G.I.L.!



Square zu Besuch bei Nintendo in Großostheim.
Von links nach rechts: George Sinfield (Idee & Geschichte), Luisa Bernstorf (span. Text), Marcus Menold (dtsch. Text), Doug Smith (Programmierung), Claude Moyse (dtsch. Text), Veronique Chantel (frz. Text)

Großostheim (cm) – Während Rollenspiele und Action-Adventures hierzulande noch relativ unbekannt sind, machen sie in Japan 60% aller verkauften Spiele aus. Die beiden erfolgreichsten Rollenspielhersteller sind die Firmen Square („Secret Of Mana") und Enix („Illusion Of Time"). Auch in den USA erfreuen sich Rollenspiele immer größerer Beliebtheit, weswegen die Firma Square vor ca. zwei Jahren dort eine amerikanische Niederlassung gegründet hat. „Secret Of Evermore" ist das erste Spiel von Square/USA und steht den japanischen Vorbildern in nichts nach. Wir haben uns mit dem Vizepräsident Doug Smith und dem Chefredakteur von „Secret Of Evermore" George Sinfield über das Spiel unterhalten.

CN: Erzählt uns etwas über „Secret Of Evermore"!

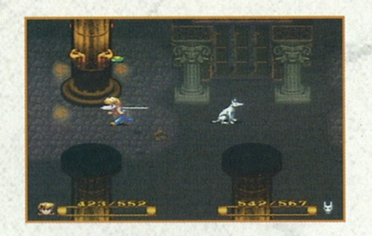
DS: ***Als wir vor zwei Jahren mit dem Spiel angefangen haben, wußten wir noch nicht, daß daraus eines Tages „Secret Of Evermore" werden würde. Unser Ziel war es, ein Action-Adventure im Stil von „Secret Of Mana" herzustellen. Wir hatten die Programmroutinen aus Japan und arbeiteten an neuen Programmiertools, die uns die Arbeit am Spiel erleichtern sollten.***

GS: ***Wir hatten anfangs nur eine vage Vorstellung von dem, was im Spiel passieren sollte. Das Abenteuer sollte in der Gegenwart angesiedelt sein und weniger mystisch als die anderen, typischen Rollenspiele unserer japanischen Mutterfirma sein. Statt einem Multi-Player-System entschieden wir uns für einen Jungen als Spielheld, der von seinem Hund begleitet wird. So hat sich das Spiel im Laufe der Zeit mit unseren Programmierkenntnissen entwickelt.***

DS: ***Viele unserer Spieledesigner kommen aus ganz verschiedenen Berufen. George zum Beispiel war früher Redakteur beim amerikanischen Club Magazin „Nintendo Power". Trotzdem war er eine der treibenden Kräfte bei der Entwicklung von „Secret Of Evermore", da seine Geschichtskenntnisse und sein Spiele-Know-How für das Storyboard von „Evermore" sehr nützlich waren. Andere Designer bei Square/USA kommen aus der Kunst- oder Musikszene.***

CN: Muß man kein Informatikgenie sein, um ein Videospiel programmieren zu können?

DS: ***Natürlich haben wir bei Square auch eine Menge Computergenies wie zum Beispiel Brian Fehdrau. Er hat mit einigen Programmierern die Sprache S.I.G.I.L. (Square's Interpreted Game Intelligence Language) entwickelt. S.I.G.I.L. ist so einfach, daß selbst Laien innerhalb kürzester Zeit kleine Spielabläufe selbst programmieren können.***



GS: ***Das stimmt! Wie bereits erwähnt, haben die verschiedensten Leute an „Evermore" gearbeitet. Auch reine Autoren, die noch nie etwas mit Videospielen zu tun hatten. Durch S.I.G.I.L. konnte jeder von uns sehr leicht den Spielablauf festlegen. Die S.I.G.I.L.-Befehle sind an die englische Sprache angelehnt. Zum Beispiel könnte man mit dem Befehl „Move 3 Steps Right" der Spielfigur befehlen, 3 Schritte nach rechts zu gehen. S.I.G.I.L. ist besonders für die Texter sehr nützlich – andere Spielelemente wie Grafiken, Gegner und Wertungssystem werden auch auf herkömmliche Weise programmiert.***

CN: Wie hat sich die Story von „Evermore" entwickelt?

GS: ***Jeder im Team hat seine eigenen Ideen in das Spiel einfließen lassen. Ich bin zum Beispiel ein großer Hundeliebhaber und habe meine persönlichen Erfahrungen mit Hunden eingebracht. Manchmal haben wir uns auch von genialen Elementen aus bekannten Spielen inspirieren lassen. So ist die Laborszene am Anfang des Spieles zum Beispiel ein Verweis auf eine Stelle im PC-Spiel „The Secret Of Monkey Island". Durch meine frühere Tätigkeit bei Nintendo of America habe ich viel Erfahrung mit Videospielen. Eines meiner ersten Projekte war der englische Bildschirmtext zum NES-Spiel „Startropics". Das Tropenambiente kann man stellenweise auch in „Secret Of Evermore" finden.***



DS: ***Natürlich haben wir uns hauptsächlich an früheren Rollenspielen von Square orientiert. Immer wieder trifft man im Spiel auf Figuren (z.B. Zappler), die bereits in „Final Fantasy" oder „Secret Of Mana" vorgekommen sind. Auch bestimmte Waffen oder Zaubersprüche (Kraftaura, Energiesog) sind in älteren Square-Spielen schon einmal vorgekommen.***

CN: Was unterscheidet „Evermore" von anderen Spielen?

GS: ***Eine ganze Menge! Es ist im Gegensatz zu anderen Rollenspielen sehr „westlich". Die Geschichte könnte ein typisches, amerikanisches oder europäisches Märchen sein. Die einzelnen Gebiete (Antike, Mittelalter) haben wir mit den Kenntnissen aus Geschichtsbüchern rekonstruiert. Statt japanischen Baumgeistern kommen im Spiel mutierte Riesenspinnen vor, angelehnt an beliebige, amerikanische B-Movies aus den 50'er Jahren.***



DS: ***Auch der Held ist ein typischer amerikanischer Junge, der am liebsten vor dem Fernsehapparat sitzt, Kartoffelchips ißt und sich billige Gruselfilme ansieht. Eigentlich paßt dieser Junge überhaupt nicht in die geheimnisvolle Welt von Evermore, aber gerade das macht die Sache ja so spannend.***

CN: Doug, Du bist ja eigentlich schon ein alter Hase, was Computer- oder Videospiele betrifft.

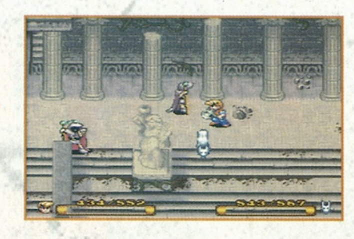
DS: ***(lacht) Du sprichst wohl auf „Loderunner" an. Ja, das stimmt! Bereits vor zehn Jahren, ich war zu dieser Zeit noch Student, habe ich mein erstes Computerspiel programmiert. Es hieß „Loderunner" und das Spielprinzip war einfach, aber fesselnd. „Loderunner" ist später übrigens auch für das NES und den Game Boy erschienen. Ich habe in der Zwischenzeit an vielen Spielen mitgearbeitet, aber die Entwicklung von „Evermore" hat mir am meisten Spaß bereitet.***

CN: In „Secret Of Evermore" sind ja teilweise gerenderte Grafiken zu bewundern. Bereitet Ihr Euch schon auf kommende Ultra 64-Rollenspiele vor?



GS: ***Na klar! Sowohl Square in Japan, als auch wir werden die ersten Rollenspiele für das Ultra 64 herstellen. Wir haben während der Arbeit an „Secret Of Evermore" eine ganze Menge gelernt, dieses Wissen können wir für zukünftige Spiele benutzen. Aber dafür, daß „Evermore" unser erstes Spiel war, ist es doch eigentlich ganz gut gelungen, oder?***

DS: ***Jeder Videospieldesigner ist ein Perfektionist. Am liebsten hätten wir noch Jahre an „Evermore" gearbeitet, um es hundertprozentig zu machen, aber leider ist das nicht möglich, da die neue Nintendo-Plattform auf Software wartet. Wir hätten das Spiel gerne umfangreicher gemacht, mehr Waffen und Zaubersprüche integriert oder noch mehr Rätsel eingebaut, aber das werden wir hoffentlich das nächste Mal tun.***



CN: Für die europäischen Versionen seid Ihr extra nach Großostheim gereist. War das nötig?

DS: ***Es ist sehr wichtig, mit den verschiedenen Autoren zusammenzuarbeiten. Beim Gespräch mit den deutschen, französischen und spanischen Autoren sind uns sogar noch Ideen für die amerikanische Version gekommen.***

GS: ***Außerdem war es eine gute Gelegenheit, Deutschland kennenzulernen.***

CN: Und wie hat es Euch hier gefallen?

GS: ***Überraschungseier sind cool!***

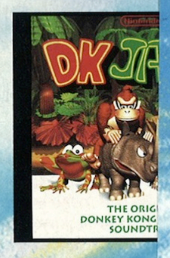
DS: ***Das stimmt! Und Wiener Schnitzel sind auch gut! Ich hoffe, daß Rollenspiele in Zukunft genauso erfolgreich werden, wie in Japan oder in den USA. Vielleicht gibt es ja eines Tages sogar deutsche Rollenspiele.***

CN: Vielen Dank für das Interview!



IHR HABT DIE MACHT!

Holt Euch das Club Nintendo Power Paket



ICH HABE DIE MACHT...

...und mache Gebrauch davon, indem ich das Club Nintendo Power Paket bestelle.



+



Donkey Kong Country CD

6x Club Nintendo Magazin

Das einzigartige Club Nintendo Power Paket besteht aus der „Donkey Kong Country Soundtrack CD" (abspielbar auf jedem CD-Player) und dem „Club Nintendo Magazin Abonnement" (6 Ausgaben pro Jahr direkt ins Haus) und kostet nicht mehr und nicht weniger als DM 29,95 (+ DM 3,- Nachnahmegebühr).

Und das ist alles, was Ihr tun müßt, um das einmalige Club Nintendo Power Paket zu bestellen: Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo (siehe Redaktionsanschrift). Ein paar Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures „Club Nintendo Magazin Abonnements" zusammen mit der „Donkey Kong Country Soundtrack CD". Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures „Club Nintendo Magazin Abonnements" im zweimonatlichen Rhythmus.

ACHTUNG: Das Club Nintendo Power Paket gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn Ihr es nicht sechs Wochen vor Ablauf kündigt. Jedes weitere Club Nintendo Power Paket besteht aus einem „Club Nintendo Magazin Abonnement" und einem Club Nintendo Artikel, dessen Titel bei Redaktionsschluß noch nicht feststand.

KUNTERBUNTE COOLE KIRBYS!

Unzählige Zuschriften und Bilder erhielten wir als Reaktion auf den Malwettbewerb in der letzten Ausgabe. Die Aufgabe lautete: Malt Kirby cool. Wirklich erstaunlich, was Euch alles eingefallen ist. Wir erhielten Kirbys in allen Formen und Variationen. Bei so vielen Meisterwerken fiel die Auswahl natürlich schwer. Dennoch mußten wir uns entscheiden. Hier seht Ihr die zehn glücklichen Gewinnerbilder, deren Künstler sich über je ein MARIO PICROSS Game Boy Spiel freuen dürfen. All diejenigen, die nun nicht auserwählt wurden, brauchen aber nicht den Kopf hängen zu lassen, denn der nächste Malwettbewerb ist bereits ausgerufen. Auf der News-Seite erfahrt Ihr näheres.

Dursun Altuntas, Gelsenkirchen

Regina Gieseking, Minden

Petra Rödig, Augsburg

Lukas Biernacki, Coburg

Bert Zurfuß, Weißenfels

Daniel Ruiter, Rees

Daniel Pflugbeil, Böblingen

Stefan Ehrenfeld, Biberach

Jürgen Bach, Vettweiß

Nikolai Los, Witten

KIRBY'S DREAM LAND 2

Hallo Leute, wie geht's? Schön, daß wir uns wiedersehen. Ich hoffe, Euch hat der erste Teil meines neuen Abenteuers gefallen und Ihr seid gespannt darauf, wie die Geschichte mit meinen Freunden und mir weitergeht. Aber nun genug der vielen Worte, laßt uns loslegen und den Fieslingen im Dreamland kräftig eins auf die Mütze geben!

Nach dem Sieg über den Holzkopf Stump Stumpf hat sich der Weg in einen neuen, faszinierenden Teil des Regenbogenlandes geöffnet: Den großen Wäldern. Hier muß sich unsere ehemalige Flipperkugel mit neuen Gefahren auseinandersetzen, um weitere Teile des legendären Regenbogenschwertes zu finden. Aber er wird auch einige neue Freundschaften schließen, die ihm bei seinem weiteren Weg bis hin zu Dark Matter unterstützen und hilfreich unter die Arme greifen. (tg)



2. Level

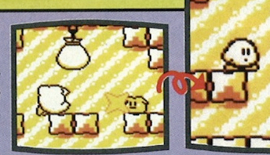
2-1 LEVEL

Ein wenig unheimlich ist Kirby schon zumute, als er den dunklen Wald betritt. Doch wer etwas auf sich hält, macht die Augen zu und stellt sich mit stolzgeschwellter Brust den Gefahren, die da lauern. Vielleicht erhält unser Wonneproppen ja unverhofft Unterstützung von einem der Waldbewohner?



① Ein Zappelsack

An der Decke hängt ein zappelnder Sack und darunter steht ein hämisch grinsender Gegner. „Na warte!" denkt Kirby und verpaßt ihm einen Luftstoß! Als Überraschungsgast taucht danach Coo aus dem Sack auf!





START

ZIEL

2-2 LEVEL

Im 2. Unterlevel kann Kirby zwar keinen seiner neuen Freunde treffen, dafür aber einen der begehrten Regenbogentropfen ergattern, die er benötigt, um den Kampf mit Dark Matter antreten zu können. Der Weg durch diesen Teil des Waldes ist besonders gefährlich, da sich hier zum Teil sehr hohe Bäume befinden und es damit sehr schwer ist, die Umgebung im Auge zu behalten.

① Der zweite Regenbogentropfen

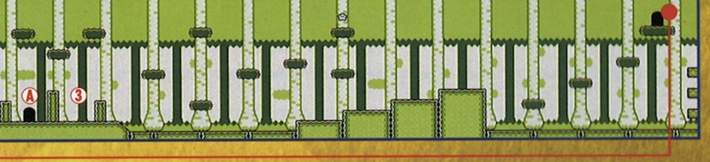
Habt Ihr den Eingang zum Geheimraum gleich unterhalb des Starts gefunden? Um die Blöcke, die den Weg zum Tropfen versperren, zu beseitigen, braucht Ihr Hilfe: Coo und die Stacheln des Igels. Besorgt Euch und kehrt hierher zurück, um den Regenbogentropfen zu holen.







START



ZIEL

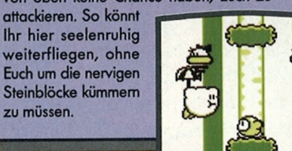
2-3 LEVEL

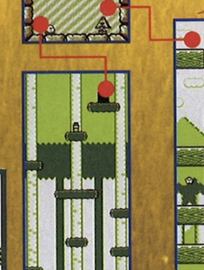


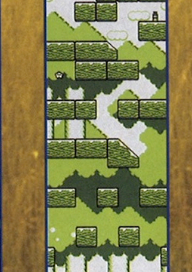
Im dritten Abschnitt des 2. Levels begegnet ihr jeder Menge fliegender Gegner. Deshalb ist es am besten, wenn ihr Ihr Euch von Eurem neu gewonnenen Freund Coo unterstützen laßt. So können Euch keine gemeinen Attacken aus der Luft überraschen. Nuff, den alten Regenschirm, bekämpft ihr am besten mit einem seiner Artgenossen. Nur so kann man auf seine gefährlichen Wirbelattacken angemessen reagieren und ihn ohne großen Schaden zu nehmen, besiegen.

① Vorsicht, Steinschlag!

An dieser gefährlichen Stelle solltet Ihr bereits mit dem Regenschirm ausgerüstet sein. Ein Vorteil dieses Instruments ist es nämlich, daß Gegenstände oder Gegner von oben keine Chance haben, Euch zu attackieren. So könnt Ihr hier seelenruhig weiterfliegen, ohne Euch um die nervigen Steinblöcke kümmern zu müssen.





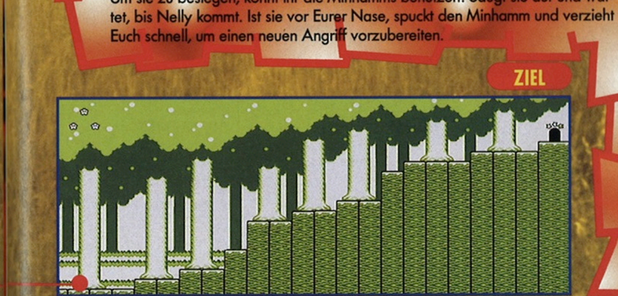


START

Der 2. Boss: Die wilde Nelly

Zwischen zwei mächtigen Bäumen müßt Ihr der wilden Nelly entgegentreten. Um sie zu besiegen, könnt ihr die Minhamms benutzen: Saugt sie auf und wartet, bis Nelly kommt. Ist sie vor Eurer Nase, spuckt den Minhamm und verzieht Euch schnell, um einen neuen Angriff vorzubereiten.

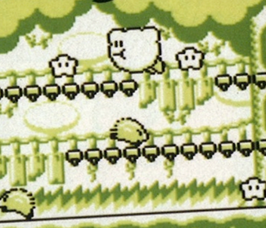
ZIEL











Nachdem Sieg über Nelly befindet sich hier ein Bonus Spiel!

3. Level



Oh, wie ist's am Strand so schön. Allerdings gilt dieser Spruch hier nur eingeschränkt, denn die Kokosnußbomben könnten Euch schon ganz schön zu schaffen machen. Hat Kirby den Strand hinter sich, gibt's die wohlverdiente Abkühlung unter Wasser. Ob die Meeresbewohner Kirby wohl freundlicher gesinnt sind? Auf jeden Fall solltet Ihr auf die tückischen Strömungen aufpassen, die hinter jeder Ecke lauern und Euch in Stacheln drücken wollen.

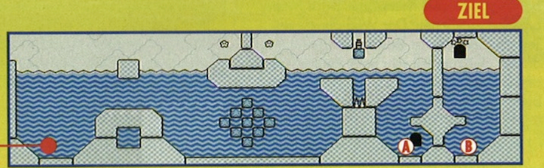


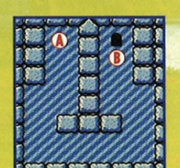
① Rolling Stones

Wie an fast jedem Strand befinden sich auch hier Dünen. Kirby hat die Situation gleich erfaßt und schnappt sich den Steingegner. Somit kann er sich in einen „Rolling Stone" verwandeln und den Hügel hinunterrollen. Daß ihm auf diese Weise kein Gegner etwas anhaben kann, ist klar!



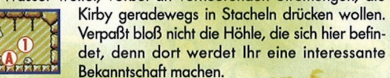


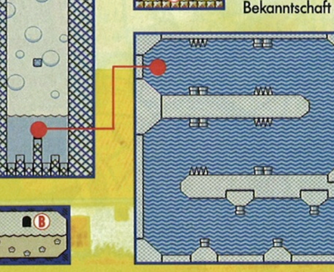






Jetzt geht's ans Eingemachte! Zum Glück kennt Kirby so etwas wie Höhenangst garnicht, sonst würde der große Abgrund gleich zu Beginn des Abschnitts wohl ein unüberwindliches Hindernis darstellen. Im nächsten Teil kann Kirby dann seine Schnorchelkünste unter Beweis stellen, denn hier geht's unter Wasser weiter, vorbei an verheerenden Strömungen, die Kirby geradewegs in Stacheln drücken wollen. Verpaßt bloß nicht die Höhle, die sich hier befindet, denn dort werdet Ihr eine interessante Bekanntschaft machen.

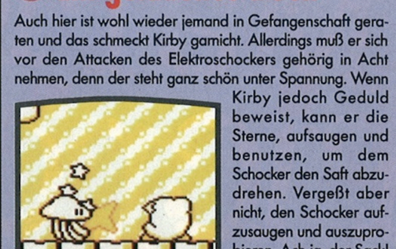


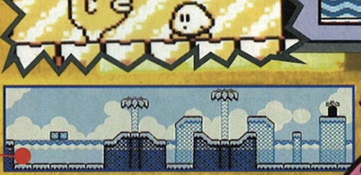




① Ein geladenes Duell

Auch hier ist wohl wieder jemand in Gefangenschaft geraten und das schmeckt Kirby garnicht. Allerdings muß er sich vor den Attacken des Elektroschockers gehörig in Acht nehmen, denn der steht ganz schön unter Spannung. Wenn Kirby jedoch Geduld beweist, kann er die Sterne, aufsaugen und benutzen, um dem Schocker den Saft abzudrehen. Vergeßt aber nicht, den Schocker aufzusaugen und auszuprobieren. Ach ja, der Sack! Wer da wohl drin ist?





ZIEL



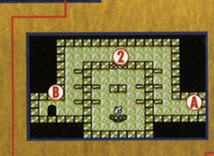
Dieser Abschnitt des dritten Levels befindet sich größtenteils unter Wasser. Was liegt da näher, als den Level mit einem Geschöpf zu betreten, das aus diesem Element stammt: Kine, der Fisch, natürlich! Denn mit ihm brauchst Du die gefahrvollen Strudel und Strömungen nicht zu fürchten, die Du im 2. Teil dieses Levels finden wirst. Ohne Kine wirst Du auch keine Chance haben, an den versteckten Regenbogentropfen heranzukommen, der sich hier befindet. Allerdings ist es auch mit Kine nicht gerade ein Zuckerschlecken, das Dich hier erwartet. Denn dunkle Höhlen sind auch für Fischaugen schwer zu meistern. Allerdings haben wir aus sicherer Quelle erfahren, daß Kine mit der entsprechenden Ausrüstung die Fähigkeit besitzt, selbst die dunkelsten Höhlen zu erhellen. Nähere Angaben wollte unser Informant aber leider nicht rausrücken. Aber irgendwo hab ich doch gelesen…

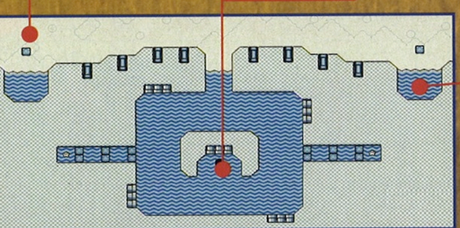
START

① Ein Licht in der Finsternis

Hast Du mit Kine den Eingang im linken Bild erreicht, kommst Du in eine Höhle, in der es Zappenduster zu sein scheint. Es sei denn, Du hast den Elektroschocker aufgesaugt. Dann kannst Du nämlich Licht ins Dunkel bringen und sehen, daß sich hier eine versteckte Tür befindet. Tja, das mit dem Strom ist schon 'ne tolle Sache!



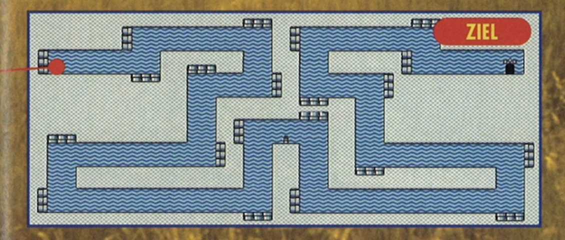




② Des Regenbogens dritter Teil

Mit Kine und dem Elektroschocker war's wohl kein Problem, den versteckten Eingang zur Höhle des Regenbogentropfens zu finden. Aber finden heißt eben nicht bekommen! Ihr müßt Euch merken, wo sich die versteckte Tür befindet, dann noch einmal rausgehen und den Stein besorgen. Erst dann könnt Ihr die Steine, die den Weg zum Tropfen versperren, zerstören.





Der 3. Boss: Sweet Stuff

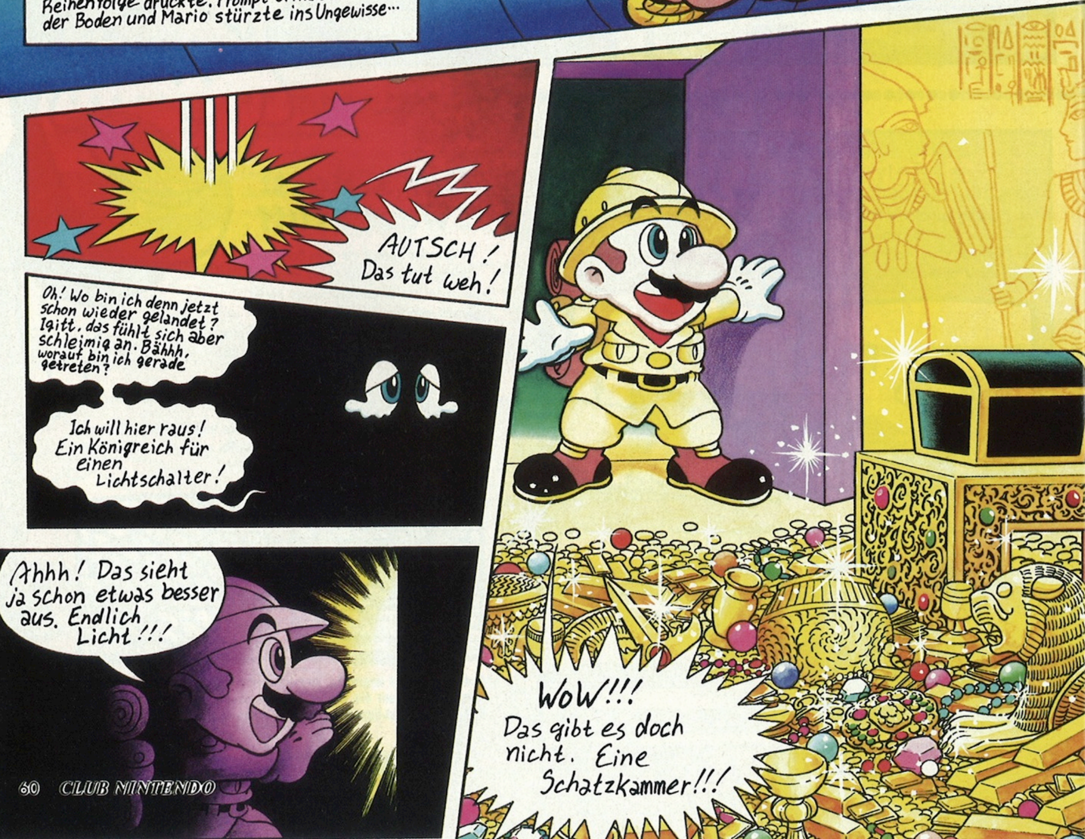
Wäre der Kampf mit dem Boss des dritten Levels nicht unter Wasser, würde unser pinkfarbener Held wohl gehörig ins Schwitzen kommen. Denn die Blitzattacken dieses Monsterfischs heizen das Wasser ganz schön auf. Ein Glück, daß Kirby hier einen kühlen Kopf bewahrt und erst mal abwartet, um die Attacken des Gegners zu studieren. Erst dann sollte er die Initiative ergreifen und die Sterne aufsaugen, die er als Waffe gegen den Fisch einsetzen kann.



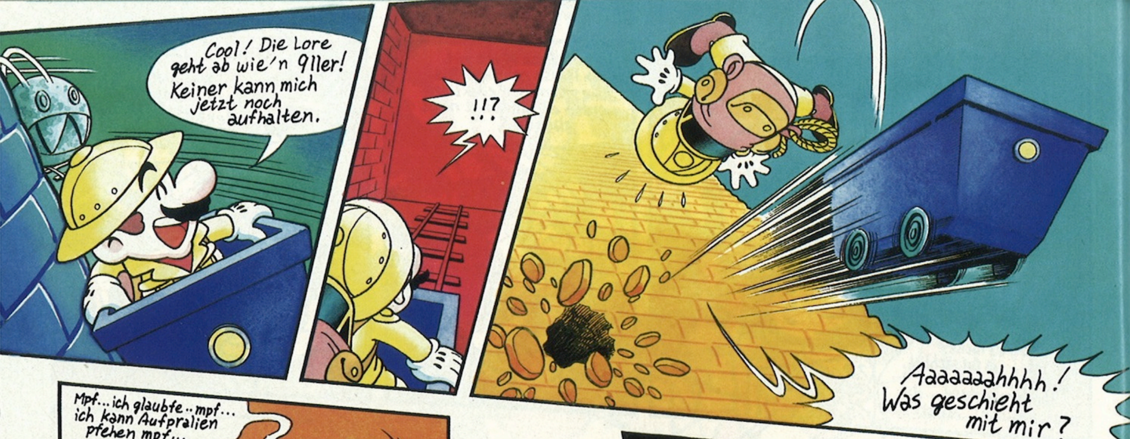


Ausweichen und angreifen, das ist hier die richtige Taktik. Saugt im richtigen Moment die Sterne auf und spuckt sie dem Fisch in den Rachen. Dann ist Euer Sieg nur eine Frage der Zeit.


Mario's Picross™
Auf diesem Bild seht Ihr, wie Mario in eine tiefe Grube fällt. Wie es dazu kam? Mario wollte eigentlich einen ruhigen Urlaub in Ägypten verbringen und landete nach einigen aufregenden Erlebnissen in einer Pyramide. Dort fand er an einer Wand Knöpfe, die er zufälligerweise in der richtigen Reihenfolge drückte. Prompt öffnete sich der Boden und Mario stürzte ins Ungewisse...

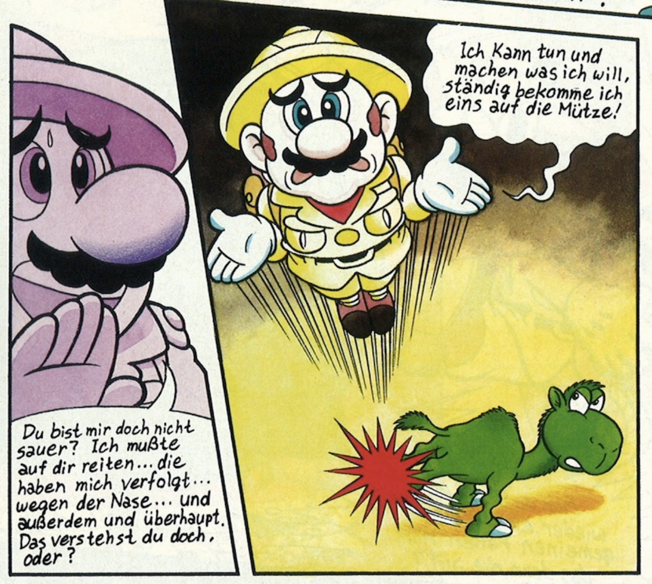

AUTSCH! Das tut weh!
Oh! Wo bin ich denn jetzt schon wieder gelandet? Igitt, das fühlt sich aber schleimig an. Bähhh, worauf bin ich gerade getreten?
Ich will hier raus! Ein Königreich für einen Lichtschalter!
Ahhh! Das sieht ja schon etwas besser aus. Endlich Licht!!!
WOW!!! Das gibt es doch nicht. Eine Schatzkammer!!!

Ich glaub' es nicht! Das ist... ja tatsächlich, das ist das langerwartete... das unglaubliche...ohhhhhh...
Ich muß diese Kiste mit nach Hause nehmen. Die Jungs von der Redaktion werden es mir sonst nicht glauben!
Klick
Hmmm?
Was war denn das für ein komisches Geräusch. Das hat sich aber gar nicht gut angehört!
Ich krieg die Krise! Das Ding will mir ans Leder! Hiiiilfe!!!
Ach du Schreck! Schon wieder eine dieser gemeinen Fallen. Hört das denn nie auf?
Gleise? Fehlt nur noch, daß mir ein Zug entgegenkommt. In diesem Comic scheint ja alles möglich zu sein!
Juchhe! Welch ein Glück! Eine Lore, das ist die Rettung!!!


Cool! Die Lore geht ab wie'n 911er! Keiner kann mich jetzt noch aufhalten.
!!?
Aaaaaaahhhh! Was geschieht mit mir?


Mpf...ich glaubfe..mpf... ich kann Aufpralien pfehen mpf...


Mann, mir brummt vielleicht der Schädel!
Ups! Was ist denn das für ein ekliges, grünes Ungeheuer. Hmmm? Dieses Dromedar kommt mir bekannt vor.


Du bist mir doch nicht sauer? Ich mußte auf dir reiten... die haben mich verfolgt... wegen der Nase... und außerdem und überhaupt. Das verstehst du doch, oder?
Ich Kann tun und machen was ich will, ständig bekomme ich eins auf die Mütze!


Dieses dumme Dromedar hat mich mitten in die Wüste befördert. Seit Stunden lauf ich jetzt schon herum und habe noch keine Menschenseele getroffen.
WÜSTE
Stöhn!!! Ich habe Dust. Entsetzlichen Durst!!! Duuuurst!!!

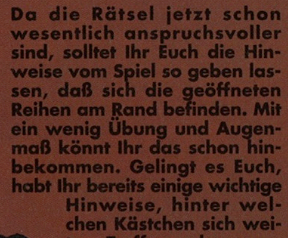

Tataaaaaa! Zu so einem tollen Safari-Outfit braucht man natürlich die entsprechende Krawatte. Ich Ali Mustafa, aus Kairo, habe die besten Krawatten in ganz Ägypten. Möchtest du eine grüne, rote, gelbe, blaue...

Ja was soll denn das? Ich will keine Krawatte, ich will eine kalte Liiiimooooo! Zieh Leine Mann!!!
Toll, endlich habe ich eine Oase gefunden. Das sieht ja sper aus. Hoffentlich ist diese Oase keine Fata Morgana!
Tut Mir leid, der Herr, aber in unserem Etablissement tragen die Gäste Krawatten!
Seid ihr verrückt oder was? Für diese drittklassige Frittenbude ziehe ich doch keine Krawatte an. Gib mir jetzt endlich was zu trinken oder ich flipp' aus.
Ohne Krawatte kein Drink. Und jetzt mach' eine Fliege. Auf Nimmerwiedersehen!!!
OH, NEIN!!!
Umpf! Ein Lkw hat mich überfahren!
Ahhhh! Es gibt doch nichts besseres, als ein großes Glas, randvoll gefüllt mit eiskalter Limo. Mmmhhhhh!
??
Tja, da hat Mario mal wieder einen aufregenden Traum gehabt, oder war es vielleicht am Ende überhaupt kein Traum?
ENDE

KINOKO'S GEHEIMNISSE

Mario's Picross

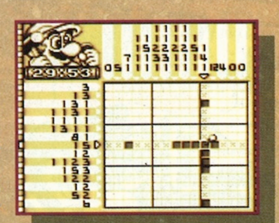
Für echte Mario-Experten war „Easy Picross" nur eine Fingerübung. Im „Kinoko Course" müßt Ihr aber Eure grauen Zellen schon gehörig anstrengen, um die Rätsel der Steintafeln zu lösen. Alle Bilder sind auf einem Raster von 15 x 15 Kästchen dargestellt, was den Malern natürlich ganz neue Möglichkeiten eröffnete. Also denn, Meißel gespitzt und frisch an's Werk, wie es bei den Bildhauern so schön heißt! (tg)

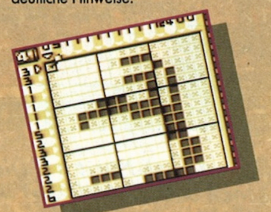


Da die Rätsel jetzt schon wesentlich anspruchsvoller sind, solltet Ihr Euch die Hinweise vom Spiel so geben lassen, daß sich die geöffneten Reihen am Rand befinden. Mit ein wenig Übung und Augenmaß könnt Ihr das schon hinbekommen. Gelingt es Euch, habt Ihr bereits einige wichtige Hinweise, hinter welchen Kästchen sich weitere Treffer verbergen.

7-H PURSE

Um dem Geldbeutel auf die Schliche zu kommen, laßt Euch zuerst einen Hinweis geben. Die erste und die letzten beiden Spalten könnt Ihr beruhigt außer acht lassen. Legt Euer Augenmerk auf die Spalte mit der Zahl 12. Hier könnt Ihr bis auf die oberen und unteren 3 Kästchen alle aufhämmern. So erhaltet Ihr für die waagrechten Reihen deutliche Hinweise.





Durch den Trick mit der „12" kann man fast allen waagrechten Reihen auswerten.



7-G RACING CAR

Bei dieser Lösung möchten wir Euch einmal zeigen, daß Ihr die Bilder mit ein bißchen Überlegung auch ohne die Hinweise enträtseln könnt. Durch das Entschlüsseln der 3 waagrechten Reihen haben sich für die Spalten schon so viele Hinweise ergeben, daß der Lösung (fast) nichts mehr im Wege steht. Versucht zuerst, bei der vorderen und hinteren Spalte mit je 6 Kästchen weiter zu kombinieren, um damit wieder Hinweise auf die waagrechten Reihen zu erhalten.



Michael läßt grüßen! Ob's ein Benetton-Renault ist, wissen wir nicht genau. Sieht ihm ähnlich, oder?

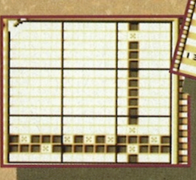
DER SCHLÜSSEL ZUM ERFOLG

Wie unser Beispiel unten zeigt, existieren Reihen und Spalten, die von Anfang an klar sind. Zählt man die gefüllten Kästchen zusammen, ergibt sich die Zahl 12 (1 + 9 + 1 + 1 = 12). Zwischen diesen 4 Zahlen befindet sich je ein Leerkästchen, also zusammen 3. Rechnet man 12 und 3 zusammen, erhält man 15, also genau so viele Kästchen, wie zur Verfügung stehen.

1 9 1 1

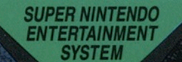
8-G AMBULANCE

An diesem Rätsel könnt Ihr Eure neugewonnenen Erkenntnisse gleich mal praktisch einsetzen. Hier gibt es jede Menge Reihen, an denen man nicht erst lange rumrätseln muß, sondern die von Anfang an klar sind. Fügt alle Reihen unseres Beispiels in Euer Bild ein und Ihr seid sehr nahe dran, die Nuß zu knacken.



Durch die kompletten Reihen ist die Rettung schon sehr nahe!





ILLUSION of TIME

Der lange Weg durch den Unterwassertunnel liegt hinter Will und seinen Freunden. Ausgemergelt durch den beschwerlichen Marsch und die spärliche Nahrung erreichen sie endlich wieder die Oberfläche. Sie beschließen, in einer nahegelegenen Höhle zu rasten, um sich von den Strapazen zu erholen. Kara jedoch, macht sich auf den Weg, um die nähere Umgebung auf eigene Faust zu erforschen. Als sie nach einigen Stunden immer noch nicht zurückgekehrt ist, beginnt Will von Sorgen geplagt seine Suche. (tg)



Karas Befreiung

Engelstadt

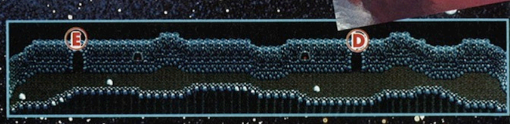
Die Bewohner dieser Stadt widmen ihr ganzes Dasein der Kunst. Überall sind Statuen und Bilder zu sehen, um das Leben in den unterirdischen Höhlen so angenehm wie möglich zu gestalten. Denn hier, unter der Erde, sind sie vor dem gleißenden Sonnenlicht geschützt, das ihre Körper auflösen würde. In langen Gesprächen mit den zarten Wesen erfährt Will auch von Ishtar, einem geheimnisvollen Maler, der in den Tiefen der Erde leben soll. Ist Kara zu ihm gegangen?

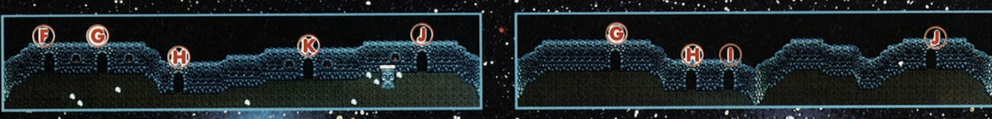


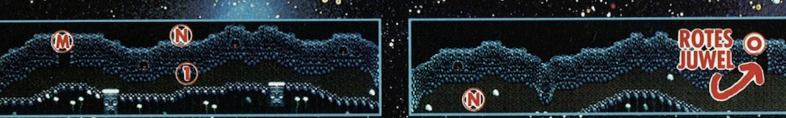
Das Höhlenlabyrinth

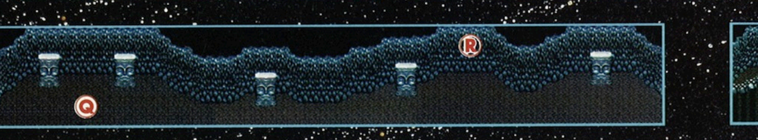
Außer den bewohnten Teilen existiert hier unter der Erde noch ein weitverzweigtes Höhlenlabyrinth in dem es von grausigen, lichtscheuen Gegnern nur so wimmeln soll. Nachdem Will Kara in der ganzen Stadt gesucht aber nicht gefunden hat, beschließt er, Ishtar zu treffen, um ihn nach dem Verbleib von Kara zu fragen. Mit Unbehagen, jedoch fest entschlossen, macht sich Will auf den Weg in die Tiefen, wo sich Ishtar angeblich aufhalten soll!











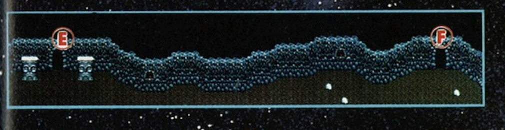


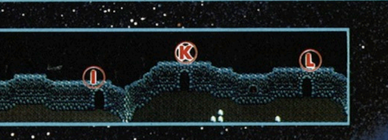
1 Versteckter Durchgang

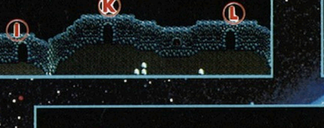
„Achte auf die Richtung der Flammen!". Als Will die Sackgasse erreicht, weiß er endlich, was der weise Engel mit diesem Rat meinte: Die Flammen bewegen sich in verschiedene Richtungen! Hier muß ein Durchgang sein. Ungeduldig beginnt Will, die Wand genauer zu untersuchen. Der kalte Wind, der seine Haare wild durcheinander wirbelt, weist ihnen den Weg zu der Stelle, an der die Felswand brüchig ist.

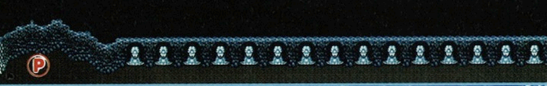
Der Wind weht durch eine Spalte in der Wand.

In dieser scheinbaren Sackgasse erinnert sich Will an ein Gespräch mit einem Engel. Er nimmt die Wand zwischen den beiden Fackeln genauer unter die Lupe und findet einen geheimen Durchgang.











2 Ishtars Rätsel

Am Ende des Labyrinths entdeckt Will das Gemälde, in das Kara von Ishtar eingeschlossen wurde. Um sie daraus zu befreien, muß Will einige harte Rätselnüsse knacken. Achtet in den Räumen auf die Krüge, Truhen und vor allem auf den Wind während der letzten Prüfung!





Da auch wir fest daran glauben, sehen wir mal, wohin die Reise unserer beiden Helden als nächstes führt. (tg)

Asterix & Obelix®

Was bisher geschah...

Belustigt über die Dummheit der Römer, haben sich Asterix und Obelix, auf Majestix Befehl hin, aufgemacht, das römische Reich zu durchqueren. Ihr Weg führte sie zunächst nach England, wo sie sich als hervorragende Footballspieler erwiesen und einer gesamten römischen Garnison das Fürchten lehrten.

ACT-6 AM SEE

Der Weg auf der Suche nach dem Bankier Vreneli führt unsere beiden gallischen Helden in diesem Abschnitt an einen See. Das Seeufer, malerisch umrahmt von großen Schilfflächen, wird jedoch bevorzugt von Römern als Naherholungsgebiet benutzt. Klar, daß es dadurch zu häufigen zwischenmenschlichen Kontakten kommt! Auch die hier angesiedelte Fauna ist den beiden Unbeugsamen nicht besonders freundlich gesinnt. Tiefflüge von Seeadlern gehören ebenso zur Tagesordnung wie Angriffe von wildgewordenen Bachforellen. Nichtsdestotrotz setzen Asterix und Obelix unbeirrt Ihren Weg fort, denn schließlich wird es Zeit, die Römer das Fürchten zu lehren und den Bankier Vreneli aus ihren Klauen zu befreien.

Begegnungen mit den Seeadlern gehören zu den besonders brisanten Stellen am See. Ihr solltet Euch gut merken, wo sie auftauchen und dann entsprechend reagieren.

ACT-7

Wie aus den alten Landkarten der Römer zu entnehmen ist, bilden die Alpen einen erheblichen Teil von Helvetien. Und eben diesen Teil gilt es nun, zu überwinden. Obwohl unsere Helden für die dort herrschenden Verhältnisse nicht gerade die richtige Kleidung tragen, kommen sie dennoch nicht dazu, einen Gedanken an die Kälte zu verschwenden. Gefährliche, schneebedeckte Abhänge, Steinschlag und Verwandte der Seeadler, die Schneeadler, bilden für die beiden die richtige Atmosphäre, um warm zu bleiben. Natürlich sorgen auch die vor Kälte bibbernden Wachposten und Patroullien für genügend Arbeit, damit Asterix und Obelix im Römerverdreschen nichts verlernen.

IN DEN ALPEN

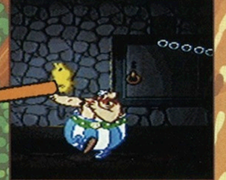
1 Rutsch'n Jump

Um von den vereisten Rampen aus den rettenden Felsen zu erreichen, kommt es auf genaues Timing an. Am Ende der Rampe müßt Ihr den Sprungknopf drücken, sonst geht's, den Gesetzen der Schwerkraft folgend, unweigerlich bergab. Aber keine Panik, nach ein paar Probesprüngen habt Ihr den Dreh schnell raus und genießt die Flüge über die weiten Abgründe.

ACT-8 IM KELLER DER BANK

Endlich haben unsere gallischen Freunde den Keller der Bank erreicht, in der Vreneli in einem Tresor gefangengehalten wird. In dem mehrere Etagen umfassenden Keller stehen jedoch dutzende Tresore, die alle gleich aussehen - und mindestens ebensoviele Römer schleichen durch die Gänge, da es sich mittlerweile sogar bis hierher rumgesprochen hat, daß Asterix und Obelix im Anmarsch sind. Es gibt also alle Hände voll zu tun, die Tresore einen nach dem anderen nach dem vermißten Bankier zu durchsuchen und die störenden Römer zu überzeugen, daß sie an jedem Ort besser aufgehoben wären als hier!

Angst? Was'n das? Ich und meine Kumpels werden's diesen vorlauten Galliern schon zeigen. So gut wie diese Tresore, wird noch nicht Mal Cäsars Bett bewacht. Hier werden sich der Dicke und der Stoppel zum ersten Mal die Zähne ausbeißen, he he he!





Um nachzusehen, was sich hinter den verschlossenen Tresortüren befindet, müßt Ihr einen Superschlag ausführen. Dem halten sogar die schweizer Tresore nicht Stand.



ÖFFNET ALLE TRESORE!

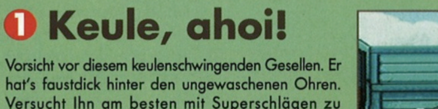
Damit Ihr den Bankier Vreneli finden könnt, müßt Ihr alle Tresore öffnen.

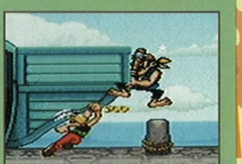
ACT-9 IN PIRÄUS

Mit dem Schlüssel zur Bank als Andenken in der Tasche, erreichen Asterix und Obelix den Hafen von Piräus. Hier, im Herzen Griechenlands, fiebern bereits alle Menschen den bevorstehenden olympischen Spielen entgegen. Da die Römer zum Glück gerade jetzt ihre internen Ausscheidungswettkämpfe austragen, ist im Hafen kein einziger von ihnen anzutreffen. Als Ersatz steht den beiden Galliern jedoch das zwielichtige Hafengesindel zur Verfügung. Mit Fischen und Keulen bewaffnet, versuchen die Trunkenbolde, Asterix und Obelix ins Meer zu befördern. Doch wer ein echter Gallier ist, weiß sich auch hier entsprechend zur Wehr zu setzen.

1 Keule, ahoi!

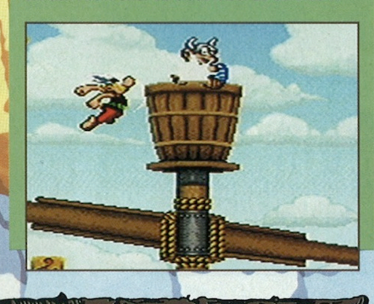
Vorsicht vor diesem keulenschwingenden Gesellen. Er hat's faustdick hinter den ungewaschenen Ohren. Versucht Ihn am besten mit Superschlägen zu attackieren, sonst könnte es sein, daß Ihr einige blaue Flecken davontragt.





2 Der stinkt, der Fisch!

Die tieffliegenden Fische erinnern Asterix und Obelix irgendwie an zuhause. Dem Geruch nach zu urteilen ist nämlich Verleihnix der Lieferant dieser Meeresbewohner. Um diese Beleidigung des Riechorgans wirksam zu bekämpfen, solltet Ihr so nahe wie möglich an den Ausguck herantreten. So treffen Euch die Fische nicht und Ihr könnt ein paar gezielte Treffer landen, um den Fischwerfer ins blaue Meer zu befördern.



ACT-10 AUF DEM LAND

Auf der einstigen Marathonstrecke entlang führt der Weg der beiden gallischen Haudegen nach Athen. Die idyllische Landatmosphäre wird allerdings jäh unterbrochen, als schon wieder römische Spähtrupps auftauchen, diesmal unterstützt von griechischen Soldaten, die ebenfalls keinen Spaß verstehen. Aber um rechtzeitig den Startschuß zu den Spielen zu erreichen, haben die Unbesiegbaren keine Zeit, sich lange mit den Einheimischen zu befassen, und bringen ihnen deshalb, genau wie den Römern, kurzerhand das Fliegen bei!



Achtet darauf, in welcher Hand die Griechen ihren Schild halten! Denn von der anderen Seite könnt Ihr sie gefahrlos angreifen.

Weiter geht's...

Werden unsere gallischen Freunde den Start der olympischen Spiele rechtzeitig erreichen und sich gegen die durchtrainierten Römer durchsetzen können? Wir meinen schon, denn schließlich müssen sie ja auch noch nach Ägypten, um dort nach dem Rechten zu sehen. Numerobis hat nämlich einen schier unlösbaren Auftrag erhalten, bei dem ihn Asterix und Obelix tatkräftig unterstützen, um Cäsar wieder Mal eins auszuwischen. Also dann, bis zum Wiedersehen am Nil...

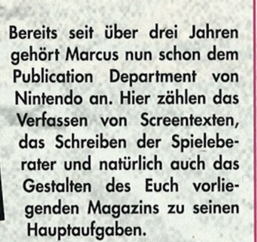






PROFI CHECK

NAME: Marcus Menold
ALTER: 28
JOB: Publication



Bereits seit über drei Jahren gehört Marcus nun schon dem Publication Department von Nintendo an. Hier zählen das Verfassen von Screentexten, das Schreiben der Spieleberater und natürlich auch das Gestalten des Euch vorliegenden Magazins zu seinen Hauptaufgaben.

Sein Interesse für Videospiele entwickelte der Frankfurter jedoch erst relativ spät. Nach mehreren sinnlosen Unisemestern (u. a. Amerikanistik, Psychologie und BWL) beschloß der heute 28jährige, sich den wichtigen Dingen des Lebens zu widmen. Er absolvierte mehrere journalistische Praktika und Volontariate, arbeitete eine zeitlang für ein Frankfurter Stadtmagazin und den amerikanischen Fernsehsender AFN und entdeckte die Welt der Videospiele. Was lag da näher, als sich als Redakteur beim Club Nintendo Magazin zu bewerben.

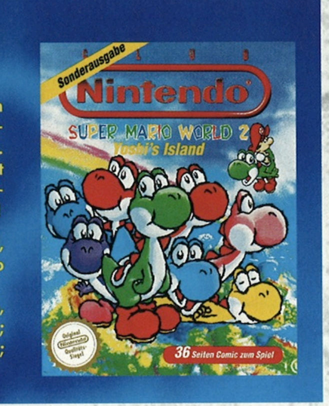
In seiner Freizeit beschäftigt sich Marcus neben Videospielen mit allen Arten der Comic-, Film- und Musikkünste, die keinen konventionellen Zwängen unterliegen. Zu seinen Lieblingsspielen zählen Equinox, Chaos Engine und Demon's Crest.

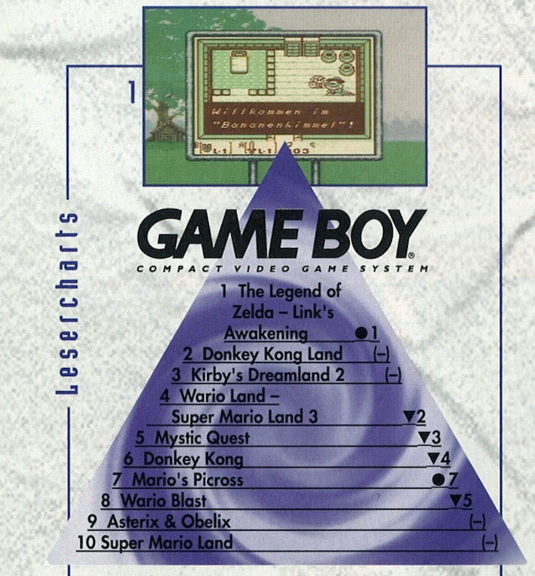
CHALLENGE

Wir haben uns lange überlegt, welche Nuß wir Euch dieses Mal zum Knacken geben könnten. Und da fiel uns plötzlich ein, daß wir da ja so einen niedlichen, coolen, extravaganten und total abgefahrenen Extra-Yoshi-Comic zu „Yoshi's Island" gemacht haben. Daß darin Yoshi und seine Freunde die Hauptrolle spielen, müssen wir natürlich nicht besonders hervorheben. Und darum geht's: Wie heißt der rote Yoshi, der im Comic mitspielt? Also, nichts wie hin zum nächsten Händler, den Comic geschnappt und schnell gelesen!

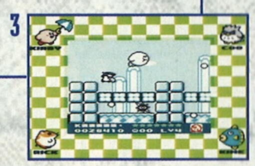
In Memoriam der letzten Challenge: Die Antwort war natürlich, daß es eben dieses Spiel, „Illusion of Time", nicht gegeben hätte, wenn die Programmierer in der Schule nicht so fleißig gewesen wären!

Und hier nun die Liste der schnellsten Einsendungen: Florian Stalke, Salzgitter; Timo Grub, Münster; Ramona Konrad, Bünde; Michael Endreß, Buching; Stefan Tauschel, Berlin; Andreas Hoffmann, Sachsenheim; Martin Postert, Meinberg; Andreas Wiens, Meinberg; Matthias Wintzer, Unna-Königsborn; Daniel Kühnle, Hamm.









MEINE TOP 3



Als Allround-Talent in Sachen Videospiele kann man Hannes Richert aus Heide sicherlich bezeichnen, denn er ist im Besitz von NES, Super Nintendo und Super Game Boy. Insgesamt nennt er die stattliche Zahl von 18 Spielen sein Eigen, wobei er, man höre und staune, bereits 14 davon durchgespielt hat! Alle Achtung! In seiner Freizeit beschäftigt sich der 11jährige neben Videospielen noch mit Radfahren und Tischtennis. Als eifriger Tricklieferant steht er mit uns in regelmäßigem Kontakt, wobei der Nintendo-Ordner innerhalb seines Archives bereits kurz vorm Überlaufen ist. Übrigens, seine Befürchtung, unser Briefkasten könnte platzen, möchten wir noch zerstreuen, denn wir sind auf alles vorbereitet, das da in schriftlicher Form auf uns zukommen möge.

1. Mega Man X
2. Stunt Race FX
3. Sim City

NOW PLAYING

Hier die aktuellen Lieblingsspiele der Redakteure. Lest, welche Spiele wir spielen, wenn wir mal nicht gerade am Magazin arbeiten.

MARCUS hat mal wieder den Holzpflock ausgepackt und läßt sich im Moment bei „Castlevania – Vampire's Kiss" von den hübschen Vampirinnen abknutschen!

ANNETTE staunt gerade Bauklötze darüber, wie faszinierend es ist, wenn man „Tetris" schon kannte und bei „Tetris 2" trotzdem nicht weiterkommt.

CLAUDE rennt wie vom Affen gebissen durch die Level von „Diddy's Kong Quest" und versucht vergeblich, die erste Welt zu schaffen!

JOHN erfüllt sich endlich einen Kindheitstraum und reitet, wenn es mit dem Pferd schon nicht klappte, eben auf Yoshi durch „Yoshi's Island".

THOMAS bereist gerade die schier unendlichen Weiten von „Secret of Evermore" und fragt sich, wo wohl die anderen 33 versteckten Zauberformeln zu finden sind.

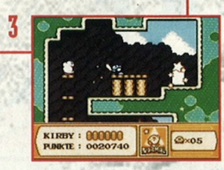


Lesercharts

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

1 The Legend of Zelda ●1
2 Super Mario Bros. 3 ●2
3 Kirby's Adventure ●3
4 Die Schlümpfe ●4
5 Die Schöne und das Biest (–)

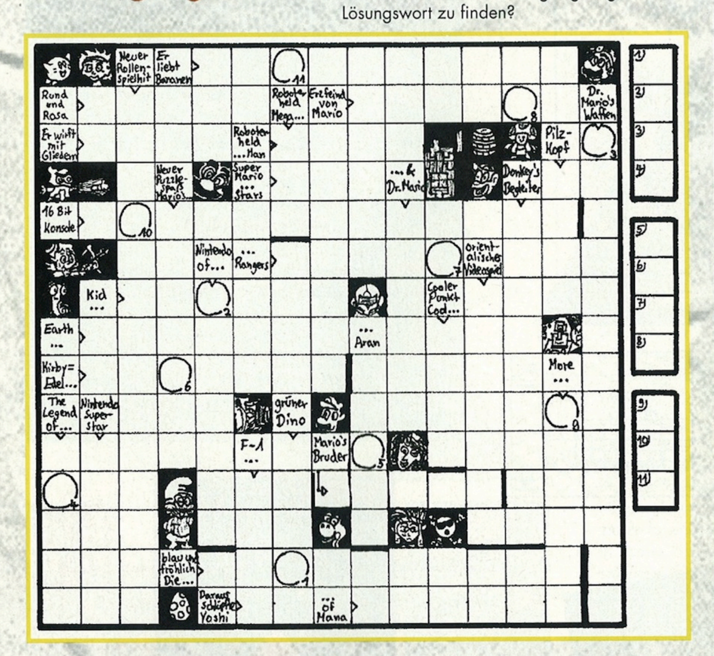


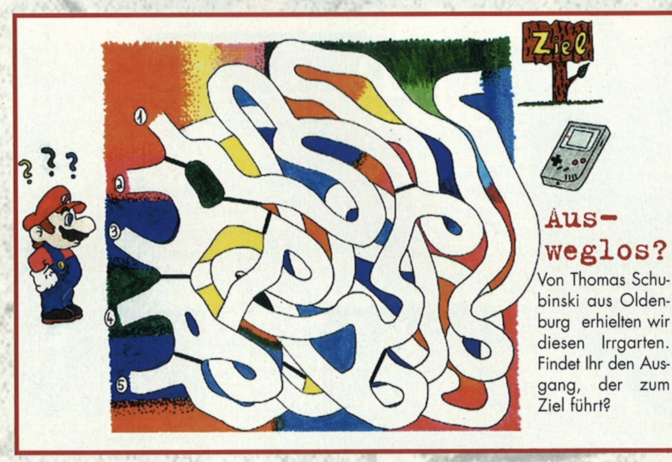




Kreuz und quer!

Der 15jährige Timor Akgül schickte uns ein Kreuzworträtsel, das Euer Nintendowissen auf die Probe stellt. Seid Ihr gut genug, um das Lösungswort zu finden?

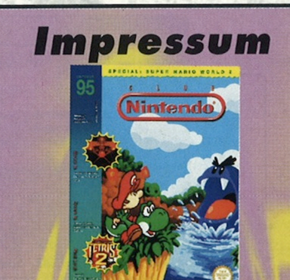




Aus-weglos?

Von Thomas Schubinski aus Oldenburg erhielten wir diesen Irrgarten. Findet Ihr den Ausgang, der zum Ziel führt?

Impressum



Titelmotiv: Super Mario World 2 – Yoshi's Island

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Claude M. Moyse
Redaktion: Marcus Menold (mm), John D. Kraft (jk), Thomas Görg (tg),
Redaktionsmitarbeit: Heike Zang, Sonja Wegner, Doris Kapraun
Redaktionsassistenz: Annette Bernert
Spieltechnische Beratung: Markus Fecher, Christoph Klempau, Norbert Weis, Harald Ebert, Wolfgang Ebert
Layout (Spiele): Work House Co., Ltd., Tokio, Petra Schneider, Peter Schwiderek
Titelgestaltung: Werbe- und Kommunikationsservice Schöttes, Ober-Ramstadt
Sparky-Illustration: Lohse Design, Mörfelden-Walldorf
DTP & Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho: G.C.I., Yokohama
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Abonnement Service: RTV, Weiterstadt
Redaktionsanschrift: Club Nintendo, Nintendo Center, Postfach 1501, 63760 Großostheim
Konsumentenberatung: 0130-58 06 (11 – 19 Uhr)
Spiele-Hotline: 0 60 26-94 09 40 (13 – 19 Uhr)
Redaktions-Fax: 06026-950310

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.


0 045496 490508
Donkey Kong Land
Das tierische Team ist wieder da!
Neu und exklusiv für Nintendo®!
Jetzt geht's den Kremlings an den Kragen, denn Donkey Kong und Diddy Kong sind wieder unterwegs in dem ersten, völlig computer-gerenderten Spiel für ein tragbares Videospiel-System!
30 brandneue Levels affig-cooler Action und jede Menge neuer Charaktere werden Dich vom Hocker reißen. Ob fliegende Ferkel, stachelige Zinger oder kriechende Kremlings, Du erlebst 100 % Gorilla-Power, wie sie Dein Game Boy™ bisher noch nicht gesehen hat! Super Game Boy™ kompatibel.
Mit bananengelber Kassette!
GAME BOY
Nintendo®
Have more fun!
TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1995 Nintendo Co., Ltd.